HEAVY SOLDIER

アクションカード
移　動

3枚：脚歩行　ＲＥＦ×１、ＭＶ×１
2枚：全力移動　ＭＶ＋２、攻撃／回避ダイス目½
1枚：特典はありません

アクションカード
射　撃

3枚：S／B／A／同時射撃
2枚：通常射撃　ダイス目２倍
狙撃　ダイス目３倍、クリティカル値18以上、細部±１
ホーミングミサイル攻撃
1枚：通常射撃　ダイス目３倍
狙撃　ダイス目４倍、クリティカル値17以上、細部±２

アクションカード
格　闘

3枚：通常攻撃　細部±１
2枚：通常攻撃　ダイス目２倍、細部±１
強打　火力＋２、クリティカル値18以上、細部±２
突撃攻撃
1枚：通常攻撃　ダイス目３倍、細部±１
強打　ダイス目２倍、クリティカル値17以上、細部±４、火力＋２

アクションカード
回　避

3枚：回避ダイス目２倍
2枚：回避ダイス目３倍、クリティカル値18以上、細部±１
1枚：回避ダイス目４倍、クリティカル値17以上、細部±３、側面・後面方向の修正は無効

HEAVY SOLDIER

アクションカード
移　動
3枚：脚歩行　ＲＥＦ×１、ＭＶ×１
2枚：全力移動　ＭＶ＋２、攻撃／回避ダイス目½
1枚：特典はありません

アクションカード
射　撃
3枚：S／B／A／同時射撃
2枚：通常射撃　ダイス目２倍
狙撃　ダイス目３倍、クリティカル値18以上、細部±１
ホーミングミサイル攻撃
1枚：通常射撃　ダイス目３倍
狙撃　ダイス目４倍、クリティカル値17以上、細部±２

アクションカード
格　闘
3枚：通常攻撃　細部±１
2枚：通常攻撃　ダイス目２倍、細部±１
強打　火力＋２、クリティカル値18以上、細部±２
突撃攻撃
1枚：通常攻撃　ダイス目３倍、細部±１
強打　ダイス目２倍、クリティカル値17以上、細部±４、火力＋２

アクションカード
回　避
3枚：回避ダイス目２倍
2枚：回避ダイス目３倍、クリティカル値18以上、細部±１
1枚：回避ダイス目４倍、クリティカル値17以上、細部±３、側面・後面方向の修正は無効

HEAVY SOLDIER

アクションカード
移　動
3枚：脚歩行　ＲＥＦ×１、ＭＶ×１
2枚：全力移動　ＭＶ＋２、攻撃／回避ダイス目½
1枚：特典はありません

アクションカード
射　撃
3枚：S／B／A／同時射撃
2枚：通常射撃　ダイス目２倍
狙撃　ダイス目３倍、クリティカル値18以上、細部±１
ホーミングミサイル攻撃
1枚：通常射撃　ダイス目３倍
狙撃　ダイス目４倍、クリティカル値17以上、細部±２

アクションカード
格　闘
3枚：通常攻撃　細部±１
2枚：通常攻撃　ダイス目２倍、細部±１
強打　火力＋２、クリティカル値18以上、細部±２
突撃攻撃
1枚：通常攻撃　ダイス目３倍、細部±１
強打　ダイス目２倍、クリティカル値17以上、細部±４、火力＋２

アクションカード
回　避
3枚：回避ダイス目２倍
2枚：回避ダイス目３倍、クリティカル値18以上、細部±１
1枚：回避ダイス目４倍、クリティカル値17以上、細部±３、側面・後面方向の修正は無効

アクションカード

シールド

3枚：シールド防御を行える
2枚：防御ダイス目2倍、クリティカル値18以上
1枚：防御ダイス目3倍、クリティカル値17以上、側面・後面方向の修正は無効

アクションカード

索敵

3枚：単数／フラッグ索敵、間接攻撃
2枚：ホーミングミサイル攻撃
単数索敵　索敵判定＋20%
複数索敵　索敵判定－10%
間接攻撃　ダイス目2倍、クリティカル値18以上
1枚：単数索敵　索敵判定＋50%
複数索敵　索敵判定修正無

アクションカード

変形

コンバットシェルモードから可変モードへ、もしくは可変モードからコンバットシェルモードへ変形することができます。なお、このカードはほかのアクションカードとは併用できません。

オプションカード

機動

このカードは搭載している“機動ユニット”を使用することができます。なお、このカードを選択しているときは、移動途中でも攻撃が可能です。

オプションカード

兵装

このカードはＥＣＭやチャフなど、武器以外の兵装を移動の途中でも使用することができます。また、このカードで地雷を投下することができます。

アクションカード

シールド

3枚：シールド防御を行える
2枚：防御ダイス目2倍、クリティカル値18以上
1枚：防御ダイス目3倍、クリティカル値17以上、側面・後面方向の修正は無効

アクションカード

索敵

3枚：単数／フラッグ索敵、間接攻撃
2枚：ホーミングミサイル攻撃
単数索敵　索敵判定＋20%
複数索敵　索敵判定－10%
間接攻撃　ダイス目2倍、クリティカル値18以上
1枚：単数索敵　索敵判定＋50%
複数索敵　索敵判定修正無

アクションカード

変形

コンバットシェルモードから可変モードへ、もしくは可変モードからコンバットシェルモードへ変形することができます。なお、このカードはほかのアクションカードとは併用できません。

オプションカード

機動

このカードは搭載している“機動ユニット”を使用することができます。なお、このカードを選択しているときは、移動途中でも攻撃が可能です。

オプションカード

兵装

このカードはＥＣＭやチャフなど、武器以外の兵装を移動の途中でも使用することができます。また、このカードで地雷を投下することができます。

アクションカード

シールド

3枚：シールド防御を行える
2枚：防御ダイス目2倍、クリティカル値18以上
1枚：防御ダイス目3倍、クリティカル値17以上、側面・後面方向の修正は無効

アクションカード

索敵

3枚：単数／フラッグ索敵、間接攻撃
2枚：ホーミングミサイル攻撃
単数索敵　索敵判定＋20%
複数索敵　索敵判定－10%
間接攻撃　ダイス目2倍、クリティカル値18以上
1枚：単数索敵　索敵判定＋50%
複数索敵　索敵判定修正無

アクションカード

変形

コンバットシェルモードから可変モードへ、もしくは可変モードからコンバットシェルモードへ変形することができます。なお、このカードはほかのアクションカードとは併用できません。

オプションカード

機動

このカードは搭載している“機動ユニット”を使用することができます。なお、このカードを選択しているときは、移動途中でも攻撃が可能です。

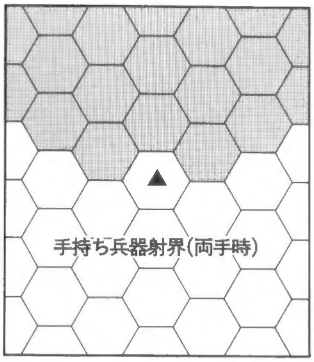
オプションカード

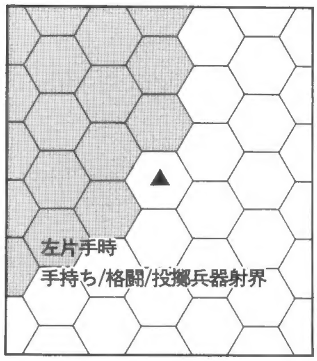
兵装

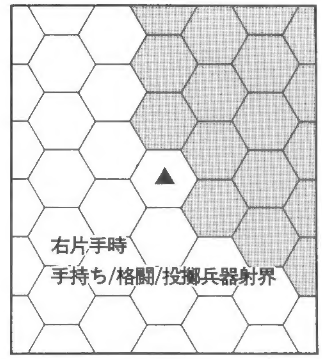
このカードはＥＣＭやチャフなど、武器以外の兵装を移動の途中でも使用することができます。また、このカードで地雷を投下することができます。

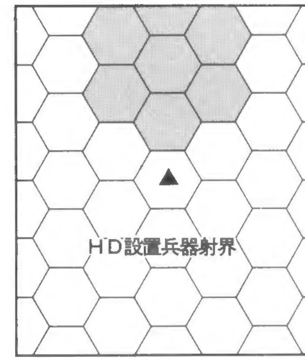
HEAVY SOLDIER FRONTIER 2150

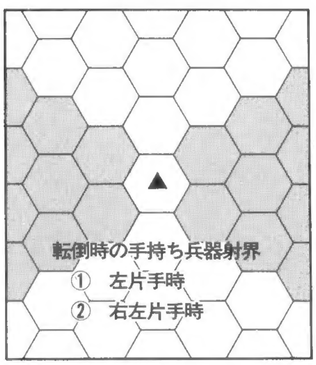
ヘビーソルジャーチャート集

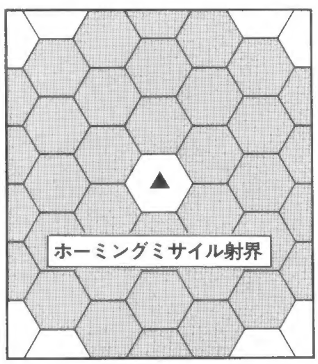


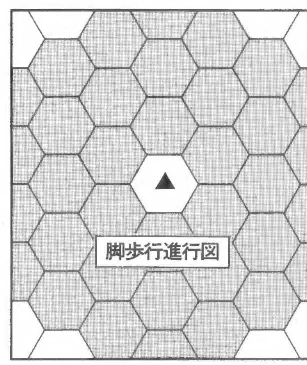


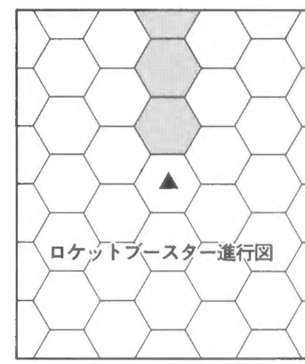


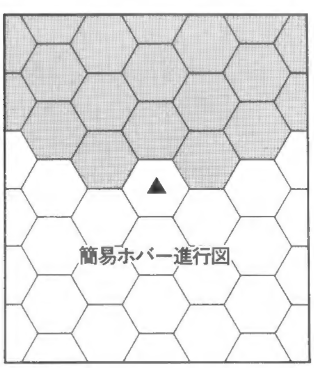


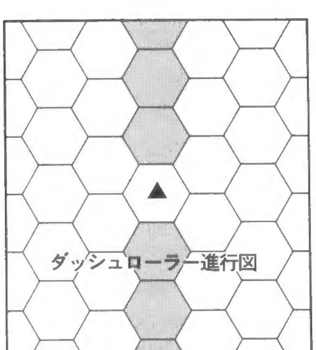












地形コスト表

	道路	平地	荒地	茂み	森林	河川	丘陵	谷	残骸
脚歩行	1	1	2	2	*1	3	3	3	3
ダッシュローラー	1	1	—	2	*1	—	2	—	—
簡易ホバー	1	1	2	—	—	2*2	3	—	2
ロケットブースター	1	1	1	1	1	1	1	1	1

＊1：密集している木が障害物となり、機体サイズによって移動コストが変わります。
軽量：1　標準：2　重量／可変型：3

＊2：2ヘクスまでなら惰性で移動できますが、それ以上は浮力が足りず沈んでしまいます。

＊3：移動力が足りなくても最低1ヘクスは移動することができます。

戦闘ロール修正

攻撃ロールに関係する修正一覧

相手の機体サイズ：軽－6／標準±0／可変＋3／重＋6

ロール値が1/2(端数切捨)になる行動：全力移動中／転倒中／CSD効果範囲通過／片手用兵器以外で片手射撃／建物通過／両手攻撃2回目

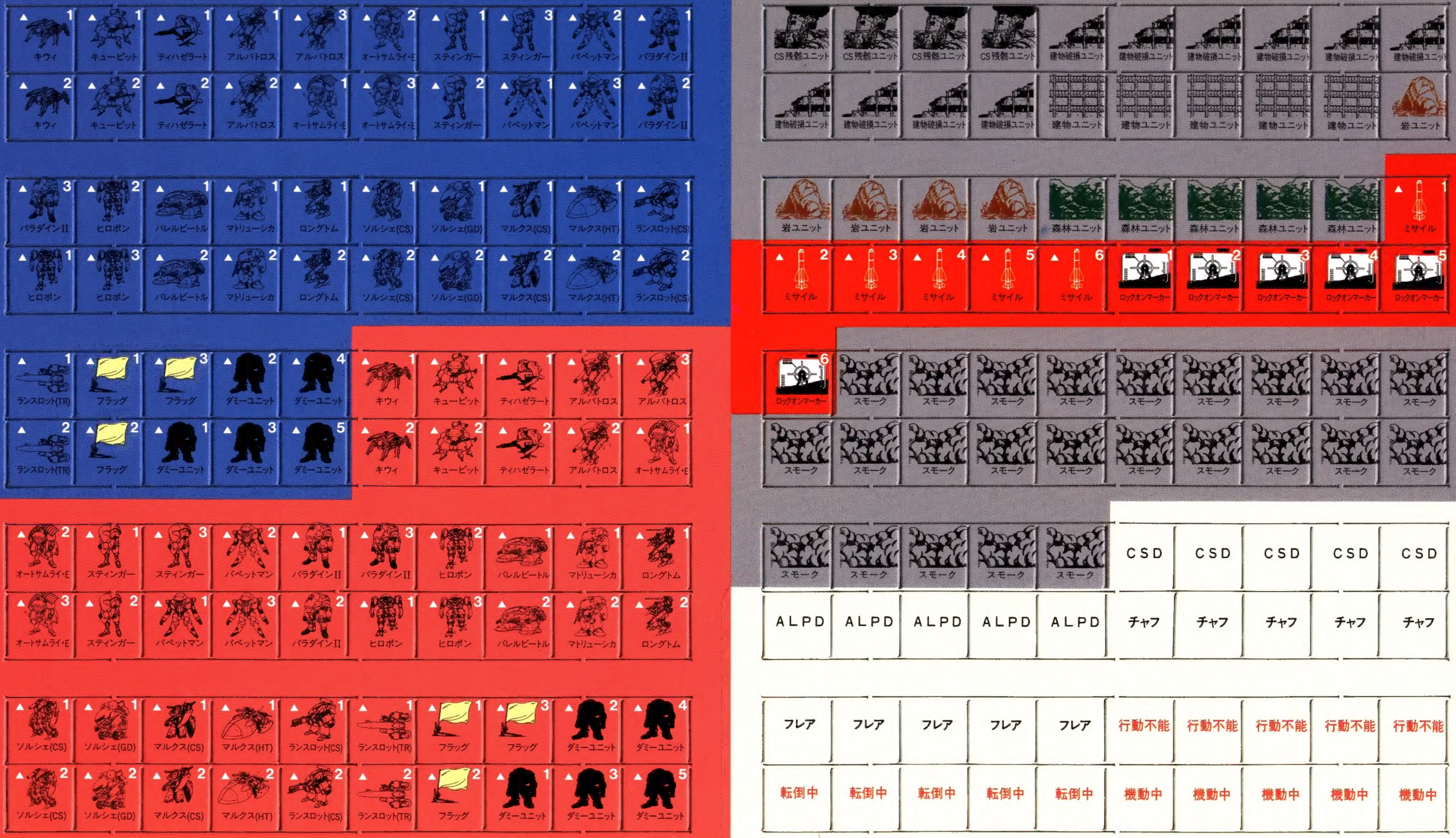
次の地形を通過して攻撃した場合：森林－8／茂み－4／チャフ中心－4／チャフ隣接－2

回避ロールに関係する修正一覧

ロール値が1/2(端数切捨)になる行動：全力移動中／転倒中／後面からの攻撃

そのほか：側面からの攻撃－6

HEAVY SOLDIERS COUNTER SHEET〔200〕



FRONTIER 2150

HEAVY SOLDIER

メタルヘッド・シミュレーションゲーム

ルールブック

CONTENTS

CREDITS

SYSTEM DESIGN/DATA DESIGN/TEXT : MITUNORI YAMAZAKI
MAP DESIGN : STUDIO MONGOL, Kou
COUNTER ILLUSTRATION : JUN'ICHI INOUE, Kou
COUNTER DESIGN : MITUNORI YAMAZAKI
BOX ILLUSTRATION : KOUICHIRO YONEMURA
COMBAT-SHELL ILLUSTRATION : JUN'ICHI INOUE, MITSUAKI SAGIRI
LOGO DESIGN : SHINJI HASE
BOX DESIGN : RIEKO TSUIKI
SPECIAL THANKS : SHUJI SUZUKI, HIDEYUKI KANAI
PRODUCE : MITUNORI YAMAZAKI

TYPESETTING : YAMADA PHOTO PROCESS
PRINTING AND ASSEMBLING : HAKUSHINSHIKI SEISAKUJO

First Printing 1994

SECTION1
ゲームセットアップ

始めに

このゲームは"メタルヘッド"ロールプレイングゲームに登場するコンバットシェル（人型対戦車兵器）の戦闘を扱ったシミュレーションゲームです。あらかじめ用意されたいくつかのコンバットシェルをベースに、たくさんあるアクセサリー中から、好きなように兵装を組み合わせることによって、自分が作成したいコンバットシェルを創ることができます。また、その作成したコンバットシェルを駆使して、さまざまな地形が描かれたマップ上で、戦闘することができます。

ダイス

このゲームでは６面体ダイスと10面体ダイスを使用してゲームを行ないます。６面体ダイスを使用する場合には、本文中で１Ｄ６と表記してあります。10面体ダイスは２とおりの使用方法があります。２Ｄ10と書かれていた場合は、10面を２個振り、出た目の合計値を使用します。Ｄ％と書かれていた場合は10面体を２個振り、どちらかの10面ダイスを10の位、もう１つの10面ダイスは１の位として"01～00"までの数値を求めます。

２Ｄ10を振ったときのダイス目の見方は１～９は数字のとおりですが、０は10として扱います。

例）２Ｄ10を振ったときに"０"と"８"が出た場合には、ダイス目は"18"となります。

Ｄ％を振ったときのダイス目の見方は１～９は数字のとおりですが、０は10の位か１の位かによって見方が違います。

例）Ｄ％を振ったときに"４"と"１"が出た場合には、ダイス目は"41"となります。また、"０"と"７"が出た場合には、ダイス目は"07"となります。

クリティカル：ダイスを振った際に以下の目が出た場合は、さらにダイスを振り足したり、戦闘ロールの結果が負けていても、その戦闘ロールを勝つことができます。

イニシアチブロール時：ダイス目が"０"の場合
戦闘ロール時　　　　：ダイスの合計値が"19、20"の場合
Ｄ％判定時　　　　　：ダイス目が05％以下の場合

ファンブル：ダイスを振った際に以下の目が出た場合は、ダイス目がマイナス修正になったり、戦闘ロールの結果が勝っていても、その戦闘ロールは負けになってしまいます。

イニシアチブロール時：ダイス目が"１"の場合
戦闘ロール時　　　　：ダイスの合計値が"２、３"の場合
Ｄ％判定時　　　　　：ダイス目が96％以上の場合

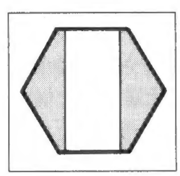
オプションルール

このゲームにはさまざまなルールが盛り込まれていますが、いきなりすべてのルールを使用してプレイするとなると、このゲームを初めてプレイする人はルールをすべておぼえきれないと思います。このゲームのルールには、基本ルールとオプションルールに分けられています。オプションルールには、ルール説明の見出しのあとに"★"が付いています。"★"が付いているルールはオプションルールとして設定してあるか、もしくは基本ルールのほかにオプションルールがあります。

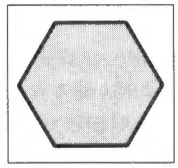
オプションルールの使用に関しては、プレイ開始前に参加者全員でどのルールを採用するかを協議してから、それからプレイするとよいでしょう。

ヘクス

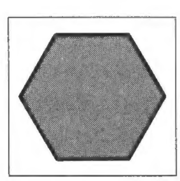
このゲームには以下の10種類の地形ヘクスがあり、イラストで書かれていたり、ユニットを置いて表示します。マップ上の地形は、１つのヘクスに複数の地形が重なっている場合がありますので、そのヘクスはヘクス中央の点に被さっている地形ヘクスになります。なお、ヘクスとはゲームを行なう際に、１ターンに移動できる範囲や効果がおよぶ範囲をわかりやすくするために区切られている６角形のマスのことです。



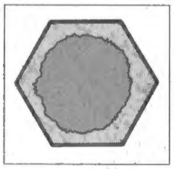
道路：舗装されている平坦な道のため、移動力はほとんどかかりません。高速移動を行なうことができますが、遮蔽物になるようなものはありません。



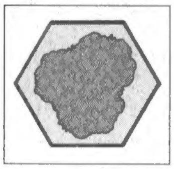
平地：平坦な草地、もしくは草原地帯です。移動力はさほどかかりませんが、見晴らしも良く遮蔽物になるようなものはありません。



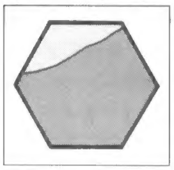
荒地：岩などがころがっている荒れた地形です。足場が悪いために、地上での移動には困難を伴います。しかも、遮蔽物になるようなものはありません。



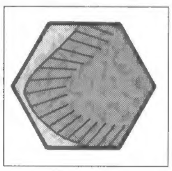
茂み：１ｍ前後の頑丈な木が生えているため、移動力を大きく消費します。軽コンバットシェルは身長が低いために茂みの中に隠れられますが、そのほかのコンバットシェルは遮蔽物にすることはできません。



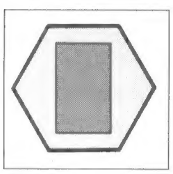
森林：大型の木が密集して生えています。消費する移動力はコンバットシェルのサイズによって変わってきます。このヘクスは木が遮蔽物になります。



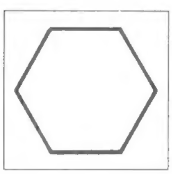
河川：マップ上の川はすべて浅瀬なので、どんなコンバットシェルでも渡河することができます。しかし、川の中に入っている間は、機動力が大幅に低下してしまうため、イニシアチブ値と回避ロール値が½(端数切捨)に低下してしまいます。なお、水中に潜ることはできません。



丘陵：なだらかな斜面のためにどんな機動ユニットでも侵入することができますが、移動力は大幅に低下します。コンバットシェルのいる場所によっては遮蔽物になります。



建物：この地形ヘクスの中には、どのような手段を用いても侵入することや止まることができません。なお、遮蔽物として利用できますが、火力値が10以上の実弾／レーザー系兵器は１ヘクスまでなら通過攻撃を行なうことができます。また、ある一定以上のダメージを受けると“残骸”になってしまいます。



残骸：破壊されたコンバットシェルの機体や破片が散らかっていたり、破壊された建物のガレキが散乱しています。足場が非常に不安定ですが、遮蔽物になるものはありません。なお、このヘクスは特殊でマップに描かれているのではなく、コンバットシェルが破壊された場所や“建物”ヘクスが破壊された場所に、それぞれのユニットを置きます。

地図版（マップ）

このゲームには荒野／森林／市街地の３種類の地形マップがあります。それぞれのマップには、その地形独自のイラストが描かれており、戦略的要素がかなり違うように作成されています。１機対１機の戦いにはマップ１枚で対戦することが可能ですが、多数のコンバットシェルでプレイする場合には、マップは２枚もしくは３枚つなげてプレイできます。なお、マップはどのような組み合わせでもつなげてプレイできますので、さまざまなシチュエーションを作り出すことが可能です。

荒野マップ：地形が荒れ地のため移動力は低下しますが、遮蔽物がほとんどないマップ構成になっています。そのため、遠距離からでも直射撃攻撃を行なうことができ、パワーゲーム的な展開を楽しめるようになっています。

森林マップ：森林や河川が進行の邪魔になるマップです。いかに地形をうまく使いこなせるかが、重要な鍵となるマップです。

市街地マップ：建物が密集しているため、近接戦闘がメインになるマップです。軽コンバットシェルのみは、ヘクス中央の点に地形が被さっている建物の間でも通過することができます。

キャラクターシート

キャラクターシートは２種類ありますが、それはコンバットシェルを作成する際に使用する“ワークシート”と、プレイ中に使用する“コンバットシート”の２枚に分けられます。まず、ワークシートでコンバットシェルを作成し、その最終的なデータをコンバットシートに書き写し、そのデータを見ながらゲームを行ないます。コンバットシートの片側は“ダメージシート”となっています。このシートはＨＰにダメージを受けたり、装甲が削れたりするたびにマス目を埋めていき、コンバットシェルの戦闘データの変更を一目でわかるようにしてあります。

キャラクター・メイキング

キャラクターの能力には＜射撃攻撃スキル＞＜格闘攻撃スキル＞＜射撃回避スキル＞＜格闘回避スキル＞＜機動スキル＞＜電子スキル＞の６種類があります。各判定の際にこの６つのスキル値は、さまざまな修正が加えられ、２Ｄ10で成功判定を行ないます。

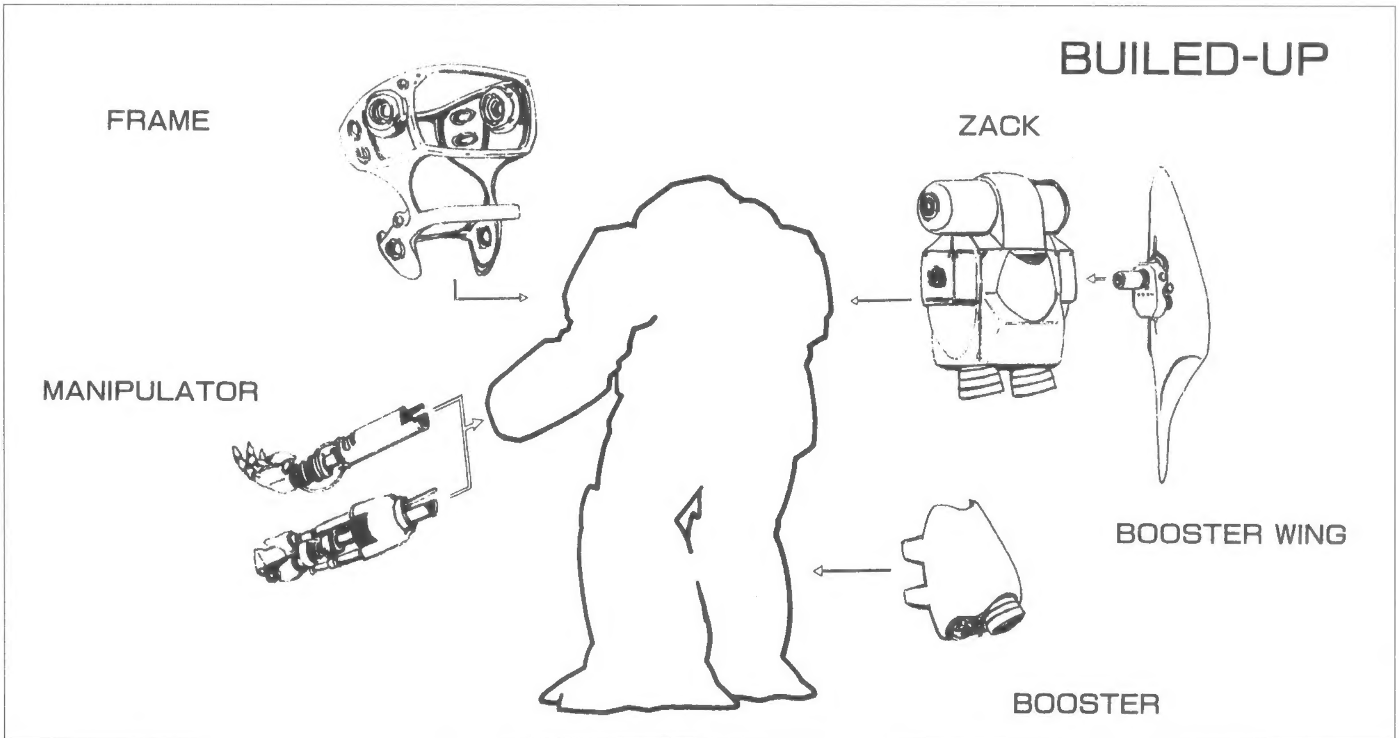
最初にプレイヤーは100ポイントを持っていますので、各６つのスキルに好きなように割り振ってください。なお、１つのスキルには30ポイントまで割り振ることができますが、必ずしもすべてのスキルにポイントを割り振らなくてもかまいません。０ポイントでもそのスキルにかかわる判定を行なうことができます。なお、基本ロール値（後述参照）はキャラクタースキルの比重が非常に大きく、スキルの成長も遅いので良く考えてからポイントの配分を行ないましょう。

射撃攻撃スキル：射撃攻撃時に関係してきます。
格闘攻撃スキル：格闘攻撃時に関係してきます。
射撃回避スキル：相手が射撃／間接攻撃を行なってきたときの機動回避／シールド防御時に関係してきます。
格闘回避スキル：相手が格闘／間接攻撃を行なってきたときの機動回避／シールド防御時に関係してきます。
機動スキル　：イニシアチブ決定／機動ユニット使用／体当たり／転倒判定時に関係してきます。
電子スキル　：レーダー索敵／間接攻撃／ホーミングミサイル攻撃時に関係してきます。

キャラクター・スキルアップ

ゲームが終了するごとに今回使用したスキルの成長チェックを行ないます。各スキルごとにＤ％で現在のスキル値以上を出せば成長したことになり、１Ｄ２ポイント分スキル値が上昇します。その際にクリティカルが出た場合は、１Ｄ６ポイント分スキル値が上昇します。

射撃攻撃スキル：射撃兵器で攻撃が成功したらチェックします。
格闘攻撃スキル：格闘兵器攻撃が成功したらチェックします。
射撃回避スキル：射撃攻撃の回避に成功したらチェックします。
格闘回避スキル：格闘攻撃の回避に成功したらチェックします。
機動スキル　：体当たり／転倒判定に成功したらチェックします。
電子スキル　：相手側のフラッグ位置が判別したらチェックします。
間接／ザック搭載兵器攻撃が成功したらチェックします。
ホーミングミサイル兵器攻撃が成功したらチェックします。



基本ＲＥＦ：プラントオプションなどを装備したあとのＲＥＦ値ではなく、何の修正を加えていないコンバットシェル本来のＲＥＦ値です。
現在ＲＥＦ：プラントオプションなどを装備したあとのＲＥＦ値です。
機動ＲＥＦ：機動ユニットを使用して、数値が上昇しているときのＲＥＦ値です。

基本ロール値の求めかた

基本ロール値は、ゲーム中に行なうすべての判定の基準となる数値です。この数値はキャラクタースキルとコンバットシェルデータで求めます。なお、“／”はその前後の２種類の基本ロール値があることを示しています。

イニシアチブロール値：〈機動スキル〉＋ＲＥＦ値／機動ＲＥＦ値
索敵ロール値：〈電子スキル〉＋レーダー性能
射撃攻撃ロール値：〈射撃攻撃スキル〉＋基本ＲＥＦ
格闘攻撃ロール値：〈格闘攻撃スキル〉＋現在ＲＥＦ／機動ＲＥＦ
間接攻撃ロール値：〈電子スキル〉＋レーダー性能
ザック搭載兵器ロール値：〈電子スキル〉＋レーダー性能
ホーミングミサイルロール値：〈電子スキル〉＋ホーミングミサイル固定値
体当たりロール値：〈機動スキル〉＋ＲＥＦ値／機動ＲＥＦ値
射撃機動回避ロール値：〈射撃攻撃スキル〉＋現在ＲＥＦ／機動ＲＥＦ
格闘機動回避ロール値：〈格闘攻撃スキル〉＋現在ＲＥＦ／機動ＲＥＦ
格闘攻撃シールド防御ロール値：〈射撃回避スキル〉＋現在ＲＥＦ／機動ＲＥＦ＋シールド効果値
格闘攻撃シールド防御ロール値：〈格闘回避スキル〉＋現在ＲＥＦ／機動ＲＥＦ＋シールド効果値

コンバットシェル・メイキング

コンバットシェルの能力には以下のように分類されており、それらの能力は兵装によって変わってきます。このゲームではハードポイントに兵装を取り付けるだけではなく、コンバットシェル本体とザックをある程度自分の好きなようにビルドアップすることができます。気にいったコンバットシェルでいろいろなバリエーションを作成してみると、効率のよいコンバットシェルが完成するでしょう。

作成時に注意してほしいのは以下の点です。ＭＴＰ（後述参照）は兵装、装甲、ビルドアップ用アクセサリーのＴＰ値で算出しますので、ＥＴＰとザックに取り付けるＴＰ値は計算に入れません。なお、手持ち兵器は手に持っているものはもちろん、ザックにつりさげる場合もＭＴＰ値に含まれますので、注意してください。

タイプ：コンバットシェルは４つのタイプに分類され、そのタイプごとにそれぞれ長所や短所があるため、初めてプレイされる人には標準タイプを使用することをお薦めします。また、一部のアクセサリーはコンバットシェルのタイプにより、ＴＰ値が変わってきます。
軽：小型でＲＥＦが高い分、機体ＨＰが低いのが特徴です。高い機動力を活かした戦術を取らないといけないので、熟練者向けのタイプといえます。
標準：いちばんポピュラーなタイプなので、いろいろな機体が発表されています。比較的バランスのとれた能力を持つタイプといえますが、機種ごとに接近戦重視型や機動力重視型など、多少の違いがあります。
重：大型なためにＲＥＦが低いものの、機体ＨＰとＭＴＰが多いのが特徴です。しかし、大型のため使用できる機動ユニットが制限されてしまい、高い移動力はあまり望めません。
可変型：標準タイプのコンバットシェルが、ホバータンクやバイクなどに変形します。変形すると機体性能が上昇しますが、変形中は無防備になってしまいますので、いつ変形を行なうかがキーポイントにな

ります。したがってこれも熟練者向けのタイプです。なお、構造上の性質のためザックは最初から装備されており、取り外すことはできません。また、ほかの形態モードに可変しているときは機動ユニットは使用できません。

REF：機体反応速度を表しています。この数値が高いほど俊敏に動くことができ、イニシアチブ／戦闘時のロール判定が有利になります。また、ビルドアップの結果この数値が0以下になってしまった場合には、コンバットシェルを動かすことができなくなります。なお、ザックや大量の装甲をつけたり、機動ユニットを使用することによって、この数値は増減します。

MV：1ターンに脚歩行で移動できる移動力を表しています。また、移動する手段によって変化します。なお、ザックを装備すると数値が1ポイント低下してしまいます。

STR：腕力を表しています。この数値が高いほど、格闘戦時に相手に多くのダメージを与えられます。

機体HP：コンバットシェル本体の構造ポイントです。この数値が0になると破壊されたことになります。

転倒値★：攻撃されたことによって、コンバットシェルがバランスを崩して転倒するかを表した数値です。この数値は大きいほど安定していることを示しています。

プラントCP：ほかのメカでいえばエンジンに相当します。プラント自体にHPがありませんので、特殊な判定を行ないます。プラントに攻撃が命中したら1D6を振り、ダイス目がこのプラントCP値以下の場合はプラントが停止してしまい、機体HP0と同じ扱いになります。

機体跳弾率★：機体構造や装甲反射角によって弾の弾道をそらさせたりする確率を表しています。この数値が高ければそれだけ、相手の攻撃を回避する確率が上がります。この数値は基本値から最大±4ポイントまで変更することができますが、変更するには機体構造自体を改造しなければいけないため、1ポイント上昇させるごとにMTPが25ポイント減ります。逆に1ポイント低下させるごとにMTPが25ポイント増えます。

装甲強度★：被弾したときに装着している装甲によって、ダメージをどれだけ軽減できるかを表している数値です。装甲強度は種類によって最大装甲厚＊（A○○）が違ったり、対弾、対レーザー用があります。この数値は攻撃を受けるごとに減少するので、多く被弾すればするほど受けるダメージは大きくなっていきます。

なお、このゲームでは作成段階のときにはコンバットシェルに装甲は装着されていませんので注意してください。

オプションルール：装甲をたくさん組み込むことにより、コンバットシェルの重量が重くなるため、REF値が低下してしまいます。この低下したREF値は、相手の攻撃により削れていけば、低下したREF値はもとに戻っていきます。なお、回復したREF値はその瞬間から適用されます。

75TP以上　REF値－1　　150TP以上　REF値－2
225TP以上　REF値－3　　300TP以上　REF値－4

＊：なお、この数値以上装着しても効果は同じため、このゲームでは最大装甲厚以上は装着できないものとします。

ETP：電子兵装の機体内設置荷重限界値です。この数値までコンバットシェル本体のスペースに電子兵装の"レーダー"と"センサー"を組み込むことができます。この場所以外にセンサーは、設置することができませんが、レーダーはザックに取り付けることができます。なお、ここに取り付けた兵装のTP値はMTPには加算されません。

> TPとは装甲や兵装などの重さ、かさばり度合いをデータ化した数値です。

MTP：最大荷重限界値の略です。この数値までHD、装甲、ビルドアップ用アクセサリーを取り付けることができます。また、手持ち兵器のTP値もMTPに加えます。この数値は機体跳弾率を変更すると増減します。

このMTPの数値を算出するときに、ETPとザックのTP値は含まれません。

HD：ハードポイントの略で、搭載兵装の取り付け場所とその場所に取り付けられる兵装の最大TP値を表しています。1か所のハードポイントに一部のものを除き、複数の兵装を取り付けることができません。なお、肩と胸と腰の3か所は、両方に同じ兵器／設置方式／センサーが同じであれば、同時射撃が可能です。また、ビルドアップアクセサリーによってはこの数値を増大させることができます。

設置方法：HDに兵器を取り付ける方法には以下の2種類があります。

ハンギング：兵装を固定して取り付けるため、取り付ける際にTP値は変更しませんが、センサーもしくはレーダーによる修正を受けることができません。

バインド：兵装を角度調節できるように取り付けるため、TP値は1.5倍（端数切り捨て）になりますが、センサーもしくはレーダーにリンクさせることができ、それらによる修正を受けることができます。

トランスタイム：コンバットシェルから、ほかのマシン形態に変形する際にかかるターン数を表しています。この間に攻撃された場合はまったくの無防備状態なため、回避判定を行なうことができません。いいかえれば一切のアクション行動を行なうことができないのです。

ACL：コンバットシェルからほかのマシン形態に変形したときに、そのマシン形態の移動機器を使って、1ターンに移動できる移動力を表しています。なお、ACLはアクセルの略です。

ドライブCP：コンバットシェルからほかのマシン形態に変形しているときに使用する移動機器です。ドライブ自体にHPがありませんので、ダメージ判定の際に特殊な判定を用います。ドライブに攻撃が命中したら1D6を振り、ダイス目がこのドライブCP値以下の場合はドライブが破壊され、移動できなくなります。しかし、コンバットシェルモードに戻れば移動（脚歩行／機動ユニット）することが可能です。

専用兵装：コンバットシェルからほかのマシン形態に変形しているときに使用できるハードポイントの個所もしくは兵装です。

細部命中表：命中弾を受けたとき、どの部位に命中したかをこの表で判定します。ザックを装備していないときに"ザックに命中"した場合は、"本体"に命中したことになります。

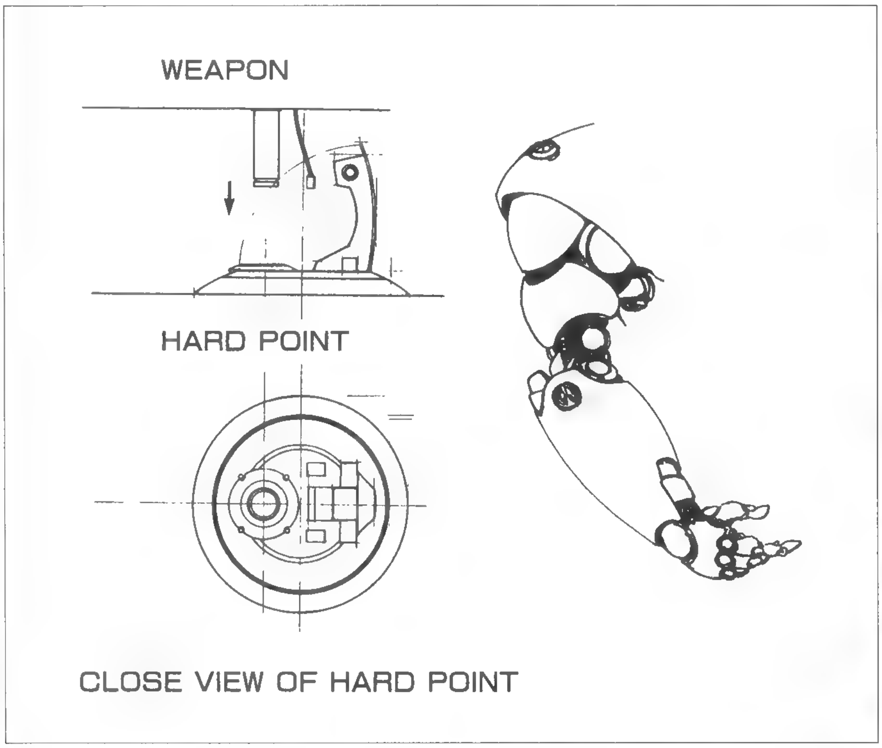
兵装：大きく分けると以下の5種類があり、以下のように設定されています。

手持ち兵器：コンバットシェルのメインウェポンとなる装備です。これは中距離戦闘に開発されており、用途に合わせてさまざまなバリエーションが発表されています。

HD設置兵器：主に対人用のものを設置しますので、相手が近すぎてメインウェポンが使用不可能な場合や格闘戦を行なえないときのその場しのぎなどによく使用します。しかし、対人用といっても何回も攻撃されると相手はイヤなものに感じるでしょう。

格闘兵器：ほとんどのものは火力値は低いのですが、至近距離からの攻撃なので相手の弱点を狙って攻撃することが可能です。また、格闘戦を行なえる距離では、相手が手持ち兵器が扱えないといった利点があります。

投擲用兵器：主に建物の陰に隠れている相手に攻撃を行なったり、フ





ラッシュボムなど相手の意表を突く攻撃を行なえる兵器があります。
ザック搭載兵器：射程が長く、火力値の高い兵器や間接攻撃が行なえる大型兵器を取り付けられますが、近距離の敵には使用することができません。

レーダー／センサー：レーダーはコンバットシェル機体内もしくはザックに取り付けることもできますが、センサーは機体内にしか装備することができません。また、センサーは戦闘が始まる前にどの兵装にリンクしているかを決定しなければならず、戦闘中にリンクする兵器を変更することはできません。なお、レーダーはどの兵器でも常時リンクさせることができます。

ザック：重／可変以外のコンバットシェルにはザックが装備されていませんので、移動手段や兵装に不自由を感じた人はザックを取り付けることをおすすめします。ザックの中身は自分で好きなように組み込めるようになっていますが、以下の点に注意してください。なお、コンバットシェルデータにある“ザック値”はＥＴＰと同じように、ザックに搭載した装備のＴＰ値はＭＴＰに含まれません。

・ザックは外装ケースと装備した兵装のＴＰ値の合計ＴＰ値が、コンバットシェルデータの“ザック”の数値を超えてはいけません。

・ザックを取り付けると現在ＲＥＦ（修正後のＲＥＦ値）－３ポイント、ＭＶ－１ポイントの修正がつきます。プラントブースターなどを装着していた場合は、ブースター修正を行なったあとのＲＥＦ値から－３ポイントを修正します。低下した数値はザックを取り外すことによって元に戻ります。

・重／可変コンバットシェルは最初からザックが装備されており、構造上絶対に取り外すことができません。しかし、兵装はついていませんので自由に装備することができます。また、外装ケースのサイズも変更することはできません。なお、ザックが破壊されても、ＲＥＦ値とＭＶ値のデータの変更はありません。

・ザックは耐久力がないためにザックカバーを付けていない場合には、攻撃が命中した場合、即座に破壊されてしまいます。その際には装備している兵装などもすべて失われます。

・ザックに攻撃が命中したときに使い終わっていないプロペラントタンク１つにつき、10%の確率で誘爆します。誘爆した場合はＣＳ本体にも影響が及び、その場で機体ＨＰが０になってしまいます。

・武装は２つまでしか取り付けることができませんが、ＴＰ値はそのままでセンサーやレーダーとリンクさせることができます。

・移動量を増加させる機動ユニットは、１種類しか取り付けることができません。

・レーダー、電子戦装備、ハードパックはいくつでも取り付けることができます。なお、レーダーは機体内蔵兵装なのでザックに取り付ける場合には、カバーなどを付けるためＴＰ値を1.5倍（端数切り上げ）にしなければなりません。しかし、大きなアンテナが展開できる、索敵範囲が＋５ヘクス拡張されます。

・ウェポンレスト１つごとに手持ち兵装、もしくは格闘兵装を１つ取り付ける（つり下げる）ことができます。その際の兵装ＴＰ値はＭＴＰに加算されます。なお、ウェポンレスト自体はザックＴＰ値に加算されます。

コンバットシェル作成手順

オレの名はリチャード・五十嵐。ミレニアム東京じゃ、少しは名の知れたブロックバスターだ。イヤ、そうだったと言ったほうがいいだろう。なにせ先日のデカイ仕事でちょっとしたヘマをやらかしてしまったために、業界ではオレの話しでもちきりだそうだ。チッ、オレとしたことが情けねえ話しだよな、まったく。そんなことからオレは、しばらくの間、ほとぼりが冷めるまで、ミレニアム東京から姿を消すことにした。まっ、当分はオールドデトロイト・タウンで顔がきく奴にコネがあるから、そいつのところでしばらく、やっかいさせてもらうか。

ックショー　奴は血も涙もないのか？“オレんとこに居座るんだったら、《ブラッディー・ゲーム》に出場してドデカク金を儲けてこい”だと。オレもいい仲間に恵まれてるよな。しかし、よく考えてみると《ブラッディー・ゲーム》で上位に食い込めれば大金も手に入るし、オレの信用を回復できてまさに一石二鳥ってやつだな。よし、ここはひとつやってみるか。さあてとそうと決まったら、腕の良さそうなチューンナップ屋でも探すか。

リチャード（以下リ）：オヤジ、“オートサムライ”はあるか？

店の親父（以下オ）：あるけど、そんなものより《トライクロン》の“マルクス”はどーだい？　可変タイプだから、ホバータンクにトランスフォーム（変形）すると機動力と移動力が大幅に上昇するぞ。

リ：なに言ってんだ、コンバットシェルは世界に誇る《東都ＪＣＮ》製と決まっているだろ。しかも可変タイプなんか買った日には、トランスフォームしている間に１発で終わりさ。

オ：それはトランスフォームするタイミングが悪いのさ。まっそれはいいとして、“オートサムライ”は接近戦重視タイプだぞ。

リ：それがいいんだ。東京人たるもの気合い１発、先陣をきって相手内陣地に突入するものさ。まっ、京都ブロックの伝道団となると話は違ってくるけどな。なにしろ、あいつらは命を投げ討ってまで相手に突っ込んでいくからな。

オ：購入するコンバットシェルが決まってるんなら話は早い。よし、それではさっそく、コンバットシェルメイキングでいちばん重要なプラントのビルドアップとフレームの強化をしなくちゃな。

リ：いちばん重要？

オ：そーだ。いくら、性能のいいコンバットシェルでもＲＥＦが低くてはイニシアチブを取れないだろう？　イニシアチブが取れれば、それだけで相手より有利な立場に立てるというわけだ。それにお前さんは先陣をきって突入するわけだから、フレームを強化して打たれ強くしておかないとな。

リ：そうか。じゃ“プラントブースターＢ”を取り付けてＲＥＦ値を上昇させれば、あとでザックを装備してＲＥＦ値が低下しても大丈夫だな。

オ：ザックはＭＴＰ値とは関係なく独立したＴＰ値を持っているし、火力が高く射程の長い兵装を搭載することができるから便利だぞ。

リ：それと機動ユニットも搭載できる、だろ。

オ：そ、そうじゃ。それがわかっとるならさっさとフレームを決めるんじゃ。お前さんの場合は、“ヘビークローム”のほうが良いだろうな。しかし、レーザー攻撃を半減できる“メタ＝カーボン”も捨てがたいがのう。

リ：オレはＴＰ値を稼ぐために“ヘビークローム20”にするぜ。

オ：そうかそうか、じゃ次は手持ち兵器だな。

リ：いや、その前に相手の陣地内で、大暴れするために格闘兵器を決めるぜ。

オ：格闘兵器ね、はいはい。じゃ、これなんかどーだ？　これは最近開発された“レーザーブレード”って商品だ。これは格闘兵器のくせに、レーザーで攻撃するから、たいていの装甲なら無視して切り裂くことができるぞ。あと、好みで選べるようにと“ヒートアックス”ってのもあるけどな。

リ：〈レーザー〉と〈ヒート〉とはどのような違いがあるんだ？

オ：そんなことまでワシが知るかっ。そんなもん、両方とも相手の装甲を切り裂けるのだから、べつに問題はなかろう？

リ：そーだな。相手の装甲を切り裂けさせすれば問題ないか。そうすれば相手にかなりのダメージを与えられるしな。しかし、２回しかパワーパックがもたないのがネックだな。

オ：それならハードポイントに“ハードパック10”を取り付け、その中に予備のパワーパックを収納しとけば問題は解決するぞ。

リ：オヤジ、たまにはいいことを言うな。じゃ“レーザーブレード”と予備のパワーパックを３個もらうぜ。

オ：３個はムリだな。“オートサムライ”のハードポイントはすべて10ＴＰしかないんだぞ。だから、今のままでは“ハードパック10”を取り付ける個所を増やさないかぎり、１個しか持てないぞ。まっ、パワーパックは１個６ＴＰだから、“バリアブルフレーム”を取り付けると１つのハードポイントに３個まで収容することができるようになるがな。

リ：“バリアブルフレーム”は、カッコ悪いから左右の脚のハードポイントに１個ずつ持つことにするぜ。

オ：使いやすさというよりは見た目重視というわけだ。まっ、左右のバランスがとれているから機体性能に障害がなくていいかもな。

リ：その通り。オヤジもよくわかっているな。あと、手持ち兵器だけど、片手で持っていても命中率が低下しない“20mm サブマシンガン”を装備するぜ。

オ：いいところに目をつけたな、これで攻撃方法を変えるたびに持ちかえなくてすむから戦闘が楽になるな。ところで主兵装が決まったがＨＤ設置兵装はどーする？

リ：取りあえず、相手の装甲を貫通できる“レーザーガンポッドＭ”を両肩にでも付けておこうか。そうすれば同時射撃を行なうこともできるしな。

オ：設置方式はどうすんだ、ハンギングか？　それともバインドにするのか？

リ：センサーに対応させなくとも、兵装の命中精度が高いからハンギング方式でいいぜ。そのほうがＴＰ値が余計に低下しないからな。

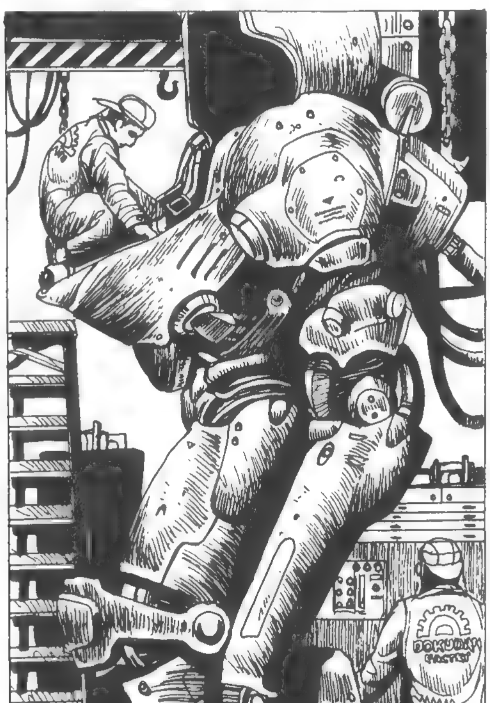
オ：おぬしもセコイ奴じゃ（笑）。

リ：うるさい、なんとでも言えっ。生き残るためにはそういうところにも気を配るものだ。ところでセンサーで思い出したが、まだ電子兵装を何も装備していなかったな。

オ：そうじゃった、ワシとしたことがすっかり忘れておったわ。

リ：しっかりしてくれよ、ボケてんじゃねーのか？　オレはあんたの

せいで、マヌケな死にかたはしたくねーからな。
オ：うるさいっ　ワシもおぬしを死なせたくないから、親身になって解説してやってんじゃないか。
リ：そ、そーだったな。ところで電子戦兵装は、どんなのがあるんだい？
オ：大まかに分けて、直射撃兵器や格闘兵器の命中率を上げるセンサー類、相手を補捉したり遠距離攻撃に使用するレーダー類、それに電子兵装の性能を上げるオプションキットってところだな。それと特殊なものでは、センサー内に侵入してきたものを感知し、索敵と同時に相手を補捉してくれるものがあるぞ。
リ：その最後に言った特殊な奴って、いったいどんな物だ。
オ：こいつは“モーションデティクター”といって、範囲内に侵入してきた相手を瞬時に、識別（索敵）と補捉を行なえる装備だ。普通のセンサーは１つの兵装にしか対応しないが、これはバインド方式で設置してあるすべての兵装の命中率を上げることができるのじゃ。しかも、オプションキットを追加すればそれだけ性能が上昇するのだ。どうだ、すばらしいだろう？
リ：これはいい装備だな、よしコイツにしよう。オレの手持ち兵器は中距離以上は命中率が低下するから、あえて“サーチブースターキット”は付けずに、ＥＴＰ値ぎりぎりまで“ポイントブースターキット”を付けることにしよう。
オ：それだったら、“モーションデティクター”が15ＴＰで、“ポイントブースターキット”が１つ６ＴＰだから、４つまで組み込むことができるな。これでＥＴＰ値は合計が39ＴＰになるので、あと何も付けられないな。本当にこれでいいのか？
リ：その組み合わせで組み込んでくれ。そうすれば、“ロケットブースター”で飛びこんで、すぐに敵を補捉することができるだろ。
オ：“ロケットブースター”を使うなら“ザック”を装備しなくちゃいかんぞ。
リ：“ザック”か。“ザック”を装備するとＲＥＦとＭＶが低下しちまうからな。
オ：おぬし、先程“プラントブースターＢ”を装備したばっかりだろうが。だから“ザック”を装備してもＲＥＦ値は、元の数値より高くなっているはずだぞ。それに“ロケットブースター”を装備するなら、少しくらいＭＶ値が下がってもかまわんだろ。



リ：そうだな。“ザック”用の兵装は遠距離用ばかりだから、装備しないで、機動ユニットを取り付けて、機動力を上昇させよう。
オ：“プロペラントタンク”を組み込むのなら、“ザックカバー”を付けたらどうだ。そうすれば、“ザック”に被弾してもある程度、被害を防ぐことができるぞ。“ザック”に被弾すると一撃で吹き飛んでしまうからな。それに“プロペラントタンク”の中身が残っているほど、誘爆する確率が上昇するから気を付けることだな。
リ：それじゃ、“ロケットブースター”と、飛行中に進行方向を制御できるように“ブースターウイング”を取り付けておくか。もちろん“プロペラントタンク”も３つ取り付けるぜ。なにしろ“ザックカバー”を付けないかわりに、数多く飛びまわって相手の攻撃を回避する戦法をとるからな。おいオヤジ、これでザック兵装の合計ＴＰ値が105だから、ザックそのものの重さを含めると、ちょうどザックＴＰ値の126ＴＰ値ピッタシになるぜ。
オ：そのようだな、しかし本当に“ザックカバー”を取り付けなくていいのか？　“ザック”が一撃で吹っ飛んでも知らないからな。
リ：オレがそんなヘマをすると思っているのか？　そんなくだらねえ心配をするんなら、サッサと次のを見せてくれたらどうなんだ。
オ：人が親切に言ってやっているのに何て言いざまだ、ッタク。
リ：いいから、いいから早く次に行こうぜ。
オ：しょうがない、次は何から取り付けたらいいもんかのー。そうじゃ、おぬし格闘を行なうんだったら、“レーザーブレード”を持つほうだけでも“パワーアーム”に交換してみるのはどうじゃ？
リ：“パワーアーム”？
オ：そうだ“パワーアーム”じゃよ。これはマッスルシリンダーが強化されているから、通常のアームよりも数段パワーが増すから攻撃力が上がるぞ。しかも、“レーザーブレード”のパワーが無くなってしまった場合に、格闘攻撃を行なってもアームがパンチ攻撃の衝撃で壊れる心配がないので安心できるわけだ。
リ：そうか、それは心強いな。しかし、これは両方のアームを交換しなくちゃいけないんだろ？
オ：いやいや、“レーザーブレード”を持つほうだけでよいとさっき言ったろ。しかも、交換してもハードポイントはそのまま使えるから、その辺は心配無用じゃ。
リ：よし、それじゃ右腕だけ交換しよう。そしてそこのハードポイントには、近づいてきた奴にオレからの溶けるような〈熱いキス〉をプレゼントすることにしよう。というわけでオヤジ、“アシッドスプレイ”をくれ。
オ：たしかに〈熱い〉には違いないが、そんなキスは絶対に受けたくないね（笑）。
リ：しょうがないだろ、それがオレ流の愛しかたなんだからさ。まっ、ジョーダンはヤメにして、左腕のハードポイントがまだ空いているだろ？　そこには“アームシールド”を装備しておくぜ。
オ：それじゃ、腰にあるハードポイントはＴＰ値節約のために空けておくかい（笑）。
リ：いや、“ＣＳＤ”を２個装備しておくぜ。これを使ってイザとなったら雲隠れってわけさ。
オ：またセコいことを思いつく奴じゃ。それじゃ、最後に残ったＴＰ値はすべて装甲にまわしていいんだな。
リ：ああ、“リフレクター”を付けてくれ。これならレーザー攻撃でも吸収してくれるからな。
オ：そうすると装甲強度はＡ109で、装甲の重さでＲＥＦ値が１つ低下するがそれでいいな。
リ：ＯＫ、商談成立だ。ところでオヤジ、いつオレの相棒（マシン）は出来上がるんだ。
オ：そうだな、明日のタメシでも食い終わったら顔を出してみな。それまでには、なんとか終わらしといてやるよ。
リ：じゃ、またあとでな。

SECTION2
ゲームシステム

1ターンの流れ

このゲームは以下の流れにそって行なわれます。最初に陣地を決め、コンバットシェルを配置してから、カードの選択を行ないます。なお、ゲーム中は“1～5”を繰り返して遊び、“5”が終了した時点で1ターンが終了します。

0．初期配置	3－2.移動行動
1．カード選択	3－3.攻撃行動
2．イニシアチブ決定	3－4.機動回避行動
3．アクション行動	4．被害判定
3－1．索敵／視認行動	5．状態の回復

0．初期配置

フラッグ戦＊を行なう場合には、各チームごとに陣地を決めなくてはいけませんが、陣地は相手のチームと同じマップにあってはいけません。陣地が決まったら、相手のチームとの反対側になるマップの½が最初にコンバットシェルを配置できる場所になります。そのマップの½のどこかにフラッグを配置する場所を決め、相手に見られないように何かの紙にヘクス番号を記入しておきます。

＊：フラッグ戦とは決められた時間内に相手陣地にある“フラッグ”を取ることができれば、そのチームが勝利するゲームのことです。

1．カード選択

参加者全員はターンの最初にそのターンに行ないたいアクションカードとオプションカードを選び、卓上に裏返して置きます。

カードにはアクションカードが7種とオプションカードが2種の計9種類があります。アクションカードは1ターンに3枚まで選択することができますが、2枚もしくは1枚だけで使用したほうがより効果のある行動をとることができます。オプションカードはアクションカードに付属するかたちで使用するので、カードは1ターンに最大で5枚まで選択できます。

以下のカード説明は、3枚選択したときの説明は「○○カード：」のあとに書かれており、「2枚：」もしくは「1枚：」と書かれた説明は、選択したカード枚数によって特典がついている説明です。また、必ずしもカードを選択した枚数の特典行動を行なう必要がなく、アクションカードを2枚しか選択していなくとも、3枚時の行動を行なうことができます。

注：手持ち兵器の持ち替え、マガジンチェンジ、いらない兵装（ザックなど）の排除などは1ターンにどれか1つだけ好きなときに行なうことができます。なお、ザックを捨ててREF値が上昇した場合、次のターンからそのREF値が適用されます。

1-1．カードの種類

アクションカード

移動カード：基本的には脚歩行で移動を行ないますが、“機動”オプションカードを併用すると機動ユニットを使用することができます。機動ユニットを使用しなかった場合はREF×1、MV×1です。

2枚：脚歩行時のみ選択可能な全力移動を行なうことができます。ですので、“機動”オプションカードとは併用できません。また、全力移動中にシールド防御は、行なうことができません。

1枚：“移動”アクションカードは1枚だけの特典はありません。

射撃カード：S／B／A射撃もしくは同時射撃のどちらかを行なうことができます。S射撃を選択しても“狙撃”ではなく、通常射撃になります。なお、このカードでは格闘攻撃を行なうことはできません。

2枚：狙撃射撃とホーミングミサイル攻撃を行なうことができます。通常の射撃攻撃を行なう場合は、攻撃ロールの際にダイス目が2倍になります。狙撃射撃を行なった場合は、攻撃ロールの際にダイス目が3倍になり、クリティカル値が18以上（後述参照）になります。また、狙撃射撃が命中した場合は、細部命中判定の際にダイス目を±1の修正を行なうことができます。なお、相手の“回避”アクションカードに「2枚時の特典」がついているときは、狙撃の特典である細部命中判定の修正は相殺されてしまいます。

1枚：狙撃射撃と両手攻撃を行なうことができます。通常の射撃攻撃を行なう場合は、攻撃ロールの際にダイス目が3倍になります。狙撃射撃を行なった場合は、攻撃ロールの際にダイス目が4倍になり、クリティカル値が17以上になります。また、狙撃射撃が命中した場合は、細部命中判定の際にダイス目を±2の修正を行なうことができます。

相手の“回避”アクションカードに「1枚時の特典」がついているときは、細部命中判定の修正は相殺されてしまいます。

格闘カード：格闘兵器または格闘用アームを装備していれば、格闘攻撃を行なうことができます。またはマニピュレーターが壊れるのを覚悟で通常アームによるパンチ攻撃を行なうことができます。格闘攻撃は細部命中判定に±1の修正を加えることができます。なお、相手の“回避／シールド”アクションカードに「特典」がついているときは、細部命中判定の修正は相殺されてしまいます。

このカードでは射撃攻撃を行なうことはできません。

2枚：強打攻撃と突撃攻撃を行なうことができます。通常の格闘攻撃

を行なう場合は、攻撃ロールの際にダイス目が2倍になります。強打攻撃を行なった場合は、攻撃ロールの際にダイス目修正はありませんが、クリティカル値が18以上になります。また、強打攻撃が命中した場合は、火力に＋2ポイントの修正と細部命中判定の際にダイス目を±2ポイントの修正を行なうことができます。なお、相手の“回避／シールド”アクションカードに「2枚時の特典」がついているときは、細部命中判定の修正は相殺されてしまいます。

1枚：強打攻撃と両手攻撃を行なうことができます。通常の格闘攻撃を行なう場合は、攻撃ロールの際にダイス目が3倍になります。強打攻撃を行なった場合は、攻撃ロールの際にダイス目が2倍になり、クリティカル値が17以上になります。また、強打攻撃が命中した場合は、火力に＋2ポイントの修正と細部命中判定の際にダイス目を±4ポイントの修正を行なうことができます。

相手の“回避”アクションカードに「1枚時の特典」がついているときは、細部命中判定の修正は相殺されてしまいます。

回避カード：回避行動を取りながら、ほかのカードの行動を行なうために、機動回避ロールの際にダイス目が2倍になります。なお、このカードを選択した場合、シールド防御を行なうことはできません。

2枚：周囲に気を配りながらほかの行動を行なうため、機動回避ロールの際にダイス目が3倍になり、クリティカル値が18以上になります。また、機動回避に失敗した場合でも、細部命中判定時の相手のダイス目を±1の修正を行なうことができます。

相手の“射撃／格闘”アクションカードに「2枚時の特典」がついているときは、細部命中判定の修正は相殺されます。なお、このカードを選択した場合、シールド防御を行なうことはできません。

1枚：機動回避ロールの際にダイス目が4倍になり、側面や後面から攻撃されてもマイナス機動回避修正はつきません。また、クリティカル値が17以上になり、機動回避に失敗した場合でも、細部命中判定の際に相手のダイス目を±3の修正を行なうことができます。

相手の“射撃／格闘”アクションカードに「1枚時の特典」がついているときは、細部命中判定の修正は相殺されます。なお、このカードを選択した場合、シールド防御を行なうことはできません。

シールドカード：このカードを出したターンは間接攻撃以外の攻撃に対して、シールド防御判定を行なうことができます。なお、このカードを選択した場合、機動回避を行なうことはできません。

2枚：シールド防御に専念するために間接攻撃以外の攻撃に対して、シールド防御ロールの際にダイス目が2倍になり、クリティカル値が18以上になります。なお、このカードを選択した場合、機動回避を行なうことはできません。

1枚：シールド防御を専念して行なうために、間接攻撃以外の攻撃に対して、シールド防御ロールの際にダイス目が3倍になり、クリティカル値が17以上になります。また、側面や後面から攻撃されても、マイナス機動回避修正はつきません。なお、このカードを選択した場合、機動回避を行なうことはできません。

索敵カード：レーダーでフラッグもしくは1ユニットの索敵を行ないながら、ほかの行動を行ないます。このカードを選択したときには、ホーミングミサイル攻撃と間接攻撃とザック搭載兵器攻撃以外は行なうことができません。

2枚：索敵に専念するために通常よりも優れた索敵を行なえることができます。それは以下のように通常の索敵率を上げたり、レーダー範囲内の複数のユニットを索敵できるようになります。

単数索敵：フラッグもしくはユニットの索敵判定に＋20%ポイントの修正を加えることができます。

複数索敵：レーダー範囲内にいるすべてのユニットを索敵することができますが、1ユニットを索敵するごとに索敵率が10%ずつ低下していきます。

攻撃：間接攻撃とホーミングミサイルの攻撃ロール値の際にダイス目が2倍になり、クリティカル値が18以上になります。

1枚：索敵に集中するために、以下のように索敵率が上昇します。

単数索敵：フラッグもしくはユニットの索敵判定に＋50%ポイントの修正を加えることができます。

複数索敵：レーダー範囲内にいるすべてのユニットを1ユニットごとに、無修正で索敵することができます。

変形カード：コンバットシェルモードから可変モードへ、もしくは可変モードからコンバットシェルモードへ変形することができます。なお、このカードはほかのアクションカードとは併用できません。

オプションカード

機動カード：“移動”アクションカードと同時に出すと、搭載している機動ユニットのどれかを使用して移動することができます。機動ユニットを使用しているときは移動途中でも攻撃を行なうことができます。

兵装カード：ＥＣＭやチャフなどの武器以外の兵装を使用することができます。また、特殊な使い方としてこのカードでも地雷を投下することができます。

1-2. 特殊なカードの組み合わせ

移動＋格闘：ランスを構えている場合は、突撃攻撃を行なうことができます。

射撃＋格闘：射撃と格闘の両手攻撃を行なうことができます。

索敵＋射撃：ホーミングミサイル攻撃もしくは、間接攻撃を行なうことができます。

回避＋シールド：1ターンに行なえる回避判定の種類はシールド防御、機動回避のどちらかしか行なえないため、この組み合わせはできません。

射撃＋格闘＋移動＋機動：移動途中の好きなときに、射撃と格闘の両手攻撃を行なうことができます。

変形＋他カード：変形中はほかの行動を行なうことができませんので、“兵装”オプションカード以外のカードと組み合わせて選択することはできません。

2. イニシアチブ決定

イニシアチブは、2D10のダイス目とコンバットシェルＲＥＦ値の合計値で決定します。また、“機動”オプションカードを選択している場合には、機動時のＲＥＦ値でイニシアチブロールを行ないます。もし、同じイニシアチブ値の人がいた場合、現在のＲＥＦの高さ、コンバットシェルのタイプ、軽／標準／可変／重の順で決定します。それでも決まらない場合は、ジャンケンなどで決定してください。

“機動”オプションカードを選択していても、イニシアチブに負けた場合は自分の行動順番になるまで、実際には機動ユニットを使用していません。ですので、戦闘ロールの際には脚歩行時のＲＥＦ値で戦闘ロールを行ないます。

クリティカル：どちらかのダイス目が0だった場合は、そのダイスをもう1度ダイスを振り、そのダイス目と先程の0をイニシアチブに追加することができます。そのときにまた0の目が出た場合は、さらにダイスを振ることができます。また、両方のダイス目が0だった場合は両方とも、ダイスを振ることができます。

ファンブル：どちらかのダイス目が1だった場合は、そのダイスをもう一度ダイスを振り、そのダイス目と先程の1をイニシアチブから差し引かなければなりません。そのときにまた1の目が出た場合は、さ

らにダイスを振らなければなりません。また、両方のダイス目が1だった場合は両方とも、ダイスを振らなければなりません。
イニシアチブ＝〈機動スキル〉＋現在のＲＥＦ＋２Ｄ10

3．アクション行動

このフェイズで先ほど選択したアクションカードをいっせいにオープンします。それからイニシアチブの高い人から“場”に出したカードを好きなように組み合わせて行動を行ないます。また、イニシアチブの高い人は自分の行動順番をパスして、あとから行動をすることができます。パスを行なった場合、ほかの人が行動を終了した時点でアクションを行なうと宣言することで行動を行なえるようになります。決してほかの人が行動を行なっているときに行動することはできません。

例）“移動”、“射撃”、“回避”、“兵装”カードを選択していた場合は、移動前に攻撃を行ない、移動が終了後にＣＳＤを使用することが可能です。また、“回避”アクションカードを選択しているので、攻撃された場合でも、回避ロール値のダイス目が２倍になります。

3-1．索敵／視認行動

このゲームでは、自分のコンバットシェルが相手に発見されていない場合には、自分のコンバットシェルユニットのかわりにダミーユニットを盤上に置いてプレイします。ダミーユニットを使用している間は、相手側にそのユニットが発見されていない状態を表しているので、すぐ近くに敵ユニットがいても相手のセンサー範囲外でなおかつ、索敵もしくは視認されないかぎり攻撃されることはありません。また、自分が視認できなくても味方の誰かが発見したユニットは、ダミーユニットからコンバットシェルユニットにかわっているので、自分が間接攻撃などで攻撃可能ならば攻撃を行なうことができます。簡単に言えば、相手がコンバットシェルユニットならば、だれでも攻撃可能ということです。

索敵を行なったターンは、レーダーを使用する間接攻撃とホーミングミサイル攻撃しか行なうことができません。

コンバットシェルユニットは、以下の状況のときにユニットをダミーユニットにかえることができます。

レーダー／センサー範囲外：ターンの終了時に敵ユニットのレーダー／センサー／視認範囲外に逃れていた場合。

ＣＳＤ効果：この効果範囲内を通過したユニットは敵ユニットに視認されていなければ、ユニットをダミーユニットにかえることができます。しかし、ＣＳＤ効果範囲の中にとどまっている場合は、攻撃の対象になります。

チャフ／ＥＣＭ：ジャミング（電波妨害）を行なった瞬間（効果範囲の中にいればですが）に敵ユニットから視認されていなければ、ユニットをダミーユニットにかえることができます。

3-1-1．索敵行動

索敵はレーダーを使用してユニット識別を行なうものとフラッグ索敵を行なう２種類があります。なお、レーダーはセンサーとは違い、レーダー範囲内に相手ユニットが侵入してきても索敵行動を行なわないかぎり、識別や発見をすることができません。

ユニット識別：レーダー範囲内のユニットをどれか１つ、もしくはレーダー性能によっては複数のユニットに対して、索敵チェックを行なうことができます。索敵チェックに成功した場合、ダミーユニットになっているユニットをコンバットシェルユニットにかえることができます。

複数索敵：一度に複数のユニットを索敵できますが、その際にレーダー範囲内にいる“相手ユニット×10%”だけ索敵率が低下します。なお、索敵判定は１ユニットずつ行なわなければなりません。

フラッグ索敵：レーダー範囲内にあると思われるフラッグを索敵することができます。フラッグ索敵はユニット識別よりも難しいため、索敵判定値を½（端数切り捨て）にして判定を行なわなければなりません。判定に成功した場合、レーダー索敵範囲内にフラッグがあり、ジャミングされていない場合、発見された側はフラッグユニットをマップ上に出さなければなりません。

フラッグ索敵判定に成功したときに、その範囲内に地雷が投下されていた場合はその地雷を発見でき、地雷を設置した人はその場所にマーカーを置かなくてはなりません。なお、マーカーは使用していないユニットを裏返しにして使用してください。

3-1-2．視認行動

視認を試みるのは攻撃直前のほか、いつでも可能です。しかし、１ターンにつき１回しか行なえず、視認を行ないたい相手のコンバットシェルは、10ヘクス以内にいなければなりません。視認は自分のいるヘクスと視認したいコンバットシェルのいるヘクスの中心点を線で結び（ものさしや長い糸などで互いに結び、その線上に障害物がなければ、〈電子スキル〉を使用して視認判定を行ないます。

視認判定は成功値の15以上を以下の条件で出せば、視認に成功したことになります。判定時のダイス目が10だった場合はクリティカルとなり、視認判定は必ず成功します。逆に１だった場合にはファンブルとなり、視認判定は必ず失敗します。視認判定に成功すれば、ダミーユニットになっているコンバットシェルをコンバットシェルユニットにかえさせることができます。

ユニット視認条件：10ヘクス以内にいるユニットのヘクスどうしを結び、その間に障害物がない場合。

15 ≦“〈電子スキル〉÷10”＋距離修正＋状況修正＋１Ｄ10

視認成功値：15		状況修正	
		ＣＳＤ範囲ヘクス	：－10
距離修正		森林ヘクス（縁側のみ）	：－８
１～５	：12	茂みヘクス（軽ＣＳのみ）	：－４
６～７	：10	チャフ中心ヘクス	：－４
８～９	：８	チャフ中心隣接ヘクス	：－２
10	：６		

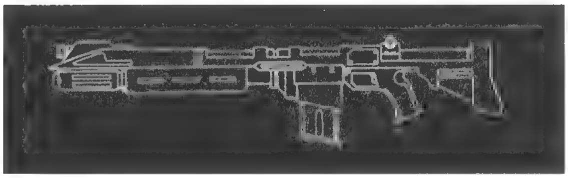
状況修正の重複：視認を行ないたいコンバットシェルまでの間に、ＣＳＤや森林などのように複数の違う効果がある場合は、そのすべての状況修正は適用されます。しかし、同じ種類の効果の場合は、その効果範囲を抜けて、新たにその効果が発生しているところを通過しないかぎり、状況修正は重複しません。

フラッグ視認：ユニットから５ヘクス以内の視線の通るところに敵フラッグがあれば、視認判定を行なわずに発見することができます。

地形による視認効果：視認を行ないたいコンバットシェルがいるヘクスもしくは、コンバットシェルどうしの間にある地形によって、以下のように視認状態が変化してきます。なお、視認を妨害するのはヘクスではなく、森林や建物などのイラストですので注意してください。また、視認が通るところには直射撃攻撃を行なうことが可能ですが、特殊な地形の場合は、攻撃を行なえる場合があります。

隣接ヘクス：侵入不可ヘクス以外の地形なら必ず視認できます。

コンバットシェル：目標の手前にほかのコンバットシェルがいた場合、そのコンバットシェルが邪魔になり、視認を行なうことができません。



しかし、軽コンバットシェルの場合は身長が低いため、視認の邪魔にはなりません。

道路／平地／荒れ地／河川／残骸：視認を邪魔する障害物は一切ありません。

建物：コンバットシェルどうしの間にあった場合、視認を行なうことはできませんが、このヘクスに隣接したヘクスに敵コンバットシェルがいた場合には、攻撃を行なうことができます。

丘陵：丘陵ヘクスのいちばん外側にいる場合は、隣接したヘクスからでも視認できます。１ヘクス丘陵の内側にいる場合は、丘陵ヘクスから２ヘクス以上離れていないと視認できません。２ヘクス以上内側にいるユニットは、丘陵の陰に隠れてしまい視認することができません。

森林：コンバットシェルどうしの間に森ヘクスを２ヘクスはさんだ状態では視認を行なうことができますが、３ヘクス以上の場合はできません。なお、飛行中と森林の中にいるコンバットシェルどうしは、双方とも３ヘクス以内でないと、木が遮蔽物になってしまうため視認できません。

茂み：軽コンバットシェルは身長が低いために、茂みの中に隠れられますが、そのほかのコンバットシェルは遮蔽物にはなりません。

飛行中：高々度を飛行しているため、自分のいる場所から見た以下の場所にいるコンバットシェル以外はすべて視認することができます。

○丘陵／建物ヘクスの自分の反対側に隣接しているヘクス。
○谷ヘクスの１ヘクス内側（陰になる部分）にいる場合。
○森林ヘクスの中にいて、３ヘクス以上離れていない。

3-1-3．センサー

センサー範囲内にいる敵ユニットと敵フラッグは、無条件で発見することができます。ですので、センサー範囲内に侵入してきた、もしくは通過したユニットは、その場でダミーユニットからコンバットシェルユニットにかえなくてはいけません。また、センサーのオプションパーツによっては、センサーの範囲を広げたり、命中率を全体的に上昇させることができます。

3-2．移動行動

すべてのコンバットシェルはターンごとに、４つある移動方法の中から１つを選択して移動します。“機動”オプションカードを選択している場合、ターンの開始時から機動ユニットを使用しているのではなく、自分の行動順番がまわってきてからはじめてその効果（空中に浮かぶなど）が現れます。なお、ロケットブースター以外の機動ユニットは、使用時にはザックから機動に必要な装備が外部に出ていますので、機動ユニット使用時に攻撃が命中する可能性があります。ですので、機動ユニットを装備した場合は、兵装一覧表に機動ユニットの名称を書き込んでおいてください。移動できる方向は別紙のチャートを参照してください。

全力移動：ＭＶ値が２ポイント増加しますが、走ることに専念しているために攻撃／回避ロール値の際に振るダイスが½（端数切り捨て）になります。また、前方３方向にしか移動することができず、方向転換はＭＶの消費はありませんが１度に60°までしか行なえません。

脚歩行：建物以外のヘクスに侵入することができ、ユニットの向きを変えずに全方向に移動することができます。方向転換は１ＭＶを消費すれば好きな方向に向くことができます。

ロケットブースター：空中を飛行するためにすべての障害物を無視して、移動(飛行)することができます。飛行中はウイングなどアクセサリーを装備していないと旋回を行なうことができず、最低８ヘクス以上移動しないと着陸する(止まる)ことはできません。なお、燃料は１ターンしか持たず、プロペラントタンク１つで１ターン追加飛行が可能です。この機動ユニットは重・可変型は使用することができません。

ＲＥＦ+30　ＭＶ+20

簡易ホバー：ラバー製のホバーユニットにまたがって前３方向にユニットの向きを変えずに移動することができます。方向転換は１回につき１ＭＶを消費して120°まで行なうことができます。なお、燃料は２ターンしか持ちませんが、プロペラントタンク１つで３ターン追加行動が可能です。この機動ユニットは重・可変型は使用することができません。

ＲＥＦ＋５　ＭＶ＋９

ダッシュローラー：使用するときはローラーユニットが地面まで降りて、これに半分よりかかるようにして移動ポジションにつきます。ローラーユニットは消費する燃料が少ないので、使用回数は多いですが直進と後退しかできません。また、平地や森林や道路などの地面が平らなところでしか使用することができません。なお、方向転換はターンピックを装備しているので、好きな方向に旋回することができますがその際に１ＭＶを消費します。燃料は３ターンしか持ちませんが、プロペラントタンク１つで５ターン追加行動が可能です。

ＲＥＦ+12　ＭＶ＋４

転倒時の立ち上がり：転倒しているコンバットシェルは“移動”アクションカードを選んでいれば、転倒したターンであっても自分の行動順番になったときに、すぐに立ち上がることができます。なお、立ち上がったターンは移動することができませんが、好きな方向を向いて立ち上がることができます。

地形効果による移動力減少：地形によっては移動の障害になるものや機動ユニットでは侵入できないものがあります（詳しくは別紙参照)。

3-3．戦闘行動

戦闘ロール：戦闘の際に行なうロール判定の総称です。戦闘の方法は攻撃側と回避側が戦闘ロールを行ない、それぞれの戦闘ロール値を比べます。攻撃ロール値の数値が大きかった場合には攻撃が命中したことになり、被害判定を行ないます。逆に回避ロール値の数値が大きかった場合には回避に成功したことになり、ダメージは受けません。また、戦闘ロールの合計値が同じだった場合には、常に攻撃側が勝ちます。

各攻撃の詳しいロール値の内容は、P.5の“基本ロール値の求めかた”を参照してください。

3-3-1．兵器データ欄の用語説明

名称：その兵器の名称もしくは通称です。

ＴＰ：取り付ける際に必要な基本ＴＰ値です。設置方式によっては、数値が変化します。

火力：相手に与えられるダメージ値です。

発射方式：行なえる攻撃方法と１ターンに発射できる最大弾数を表しています。

弾数：１マガジンに入っている弾数を表しています。弾数８の兵器がＡ３攻撃を毎ターン行なった場合は、３ターン目の攻撃時には２発しか弾が発射されません。

貫通値：２Ｄ10の合計値がこの数値以上であれば、相手の装甲を貫通

できます。しかし、相手の装甲の種類によっては、この数値が上昇する場合があります。

距離修正：自分から目標までのヘクス数によって、攻撃ロール値が修正される数値です。

マグTP：予備マガジン1個分のTP値です。

MV：ホーミングミサイルが1ターンに移動できるヘクス数です。

航距：航続距離の略で、ホーミングミサイルが移動できる最大移動ヘクス数です。

3-3-2．基本攻撃ロール値

最終攻撃ロール値を算出する際に後述のさまざまな修正が加わります。また、戦闘ロール時のダイス目は、細部命中判定や最終火力値を算出するときに必要になりますので、すべての判定が終了するまでダイス目を動かさないように注意してください。命中判定時に振るダイス目は、以下のように複数の判定に用います。

戦闘判定：ダイス目＋最終攻撃ロール値で判定します。

貫通判定：実弾攻撃を行なっていた場合、ダイスの合計値が貫通値以上出ていれば被害判定の際に、相手の装甲強度を無視することができます。

火力修正：実弾系の兵装で攻撃を行なっていた場合、それぞれのダイス目が1～5は0火力、6～9は1火力、0は2火力をその兵器の火力値に追加することができます。

細部命中判定：シートに指定してあるダイス目の欄で判定します。

クリティカル：基本的にはダイス目の合計値が19もしくは20だった場合は絶対成功となり、戦闘ロールに負けていても相手に攻撃が命中したことになります。しかし、この数値は選択したカードによっては変更する場合があります。

ファンブル：ダイス目の合計値が2もしくは3だった場合は、使用した兵装がジャミング(弾詰まり)を起こして故障してしまい、以後その兵装を使用することができません。なお、この場合は弾を発射できなかったものとみなすので、戦闘ロールに勝っていてもダメージを与えられません。

> 火力値が8ポイント、最終攻撃値が47、貫通値が18で正面から攻撃した場合。攻撃ロールの2D10を振って6・8の目を出し、攻撃ロール値61で相手の回避ロール値57だった場合。
>
> **戦闘ロール結果**：攻撃ロール値が61、回避ロール値が55なので攻撃ロール値が勝っているため、攻撃が命中になります。
>
> **貫通**：ダイスの合計値が18以上でないために貫通していません。ですので、被害判定のときに最終火力値から装甲強度値を差し引かれてしまいます。
>
> **火力修正値**：この兵器は火力修正を行なえるので、ダイスの目が6と8なので火力修正が2ポイントになります。地形効果修正がなければ、火力値の8ポイントにダイスの火力修正の2ポイントを足した10ポイントが最終火力値になります。
>
> **細部命中判定**：指定していたダイスの目が8だったので、細部命中表の“正面の8”の欄を参照します。

注：戦闘ロール時に双方ともクリティカルが出た場合は、戦闘ロール値の大きい方が勝ちます。

移動中の攻撃：機動ユニットを使用していないかぎりは、移動途中で攻撃を行なうことはできません。脚歩行の場合には、移動前か移動後にしか攻撃を行なうことができません。なお、狙撃は移動前にしか行なうことができません。

射程と射角：攻撃したいユニットがこの射程と射角範囲内にいなければ、攻撃を行なうことができません。この範囲は各兵器によって違いますが、大まかに分けると以下のようになります。

射程		射角
格闘兵器	：1～2	全方6H：ホーミングミサイル
投擲兵器	：1～3	前方3H：手持ち(両手時)、間接
HD設置	：1～4	左右3H：手持ち(片手時)、格闘、投擲
手持ち兵器	：3～13	前方1H：HD設置
間接兵器	：8～19	左右3H：転倒時の手持ち（片手時）
ザック兵器	：8～25	前方のみ：転倒時のHD設置

距離による修正：ほとんどの攻撃は遠距離になるほど、大気や重力の影響を長い時間受けてしまうため、特殊な兵装以外は命中力が低下していきます。なお、この修正値はアイテム紹介のところのデータを参照してください。

地形効果による修正：森林や建物などの遮蔽物に隠れている目標は、攻撃対象個所が隠れているため、攻撃が当たりにくくなります。

状態修正：攻撃行動を行なう際に、自分の状態によってつく修正値です。

目標機体サイズによる修正：目標となる機体が小さければ攻撃を命中させるのが難しく、逆に大きければ簡単になるのを表している修正値です。

片手射撃修正：ハンドガンとサブマシンガン以外の手持ち兵器は、両手でかまえていないと安定した射撃が行なえないため、正確に攻撃を行なうことができません。しかし、片手射撃は斜め後方にいるユニットも攻撃することができます。また、片方の手に1つずつ手持ち兵器を持つことができますが、どちらかの手持ち武器を捨てるか、ウェポンレストにつるさないかぎり、マガジンチェンジや格闘戦を行なうことができません。なお、この場合は片手射撃攻撃になります。

貫通率：実弾を発射する兵器には貫通率が定められています。攻撃ロールのダイスの合計値がこの数値以上だった場合には、相手の装甲を貫通したことになり、装甲防御されずに相手の機体HPに直接、ダメージを与えることができます。なお、この確率は相手の装甲の種類によって変化します。また、基本的にはS射撃のできる兵器は貫通力が高く、レーザー系と爆発物には貫通力はありません。

> **攻撃ロールに関係する修正一覧**
>
> **相手の機体サイズ**：軽－6／標準±0／可変＋3／重＋6
>
> **攻撃ロール値が½（端数切り捨て）になる行動**：自分が全力移動中／自分が転倒中／CSD効果範囲を通過して攻撃した／片手用兵器以外で片手射撃をした／建物を通過して攻撃した／両手攻撃2回目
>
> **次の地形を通過して攻撃した場合**：森林－8／茂み－4／チャフ中心－4／チャフ隣接－2

3-3-3．攻撃方法の種類

攻撃には大別すると以下の6種類の攻撃方法がありますが、ほとんどの攻撃は判定にかかわってくる修正などが違うだけで、攻撃ロールの仕方は一緒です。また、相手に与えるダメージも3種類あり、それぞれ一長一短の特徴があります。

○直接相手のユニットを狙う直射撃攻撃

○接近戦で相手の弱点を狙う格闘攻撃

○障害物を越えて攻撃する間接攻撃

○命中値の低さを射出する数で補うミサイル攻撃
○中距離から遠距離まで攻撃できるザック搭載兵器攻撃
○燃料が尽きるまで相手を追跡するホーミングミサイル攻撃

ダメージの種類

実　弾　系：威力は良くも悪くもないといった感じですが、ダイスによる火力修正の恩恵を受けることができます。基本命中値は遠距離になるほど極端に低下しますが貫通率があり、これに成功すると相手の装甲を無視して直接ダメージを与えることができます。また、攻撃が命中するごとに最終火力値の数値を相手の装甲強度から削ることができます。

レーザー系：命中値は高いので安定した攻撃が望めますが、威力はほかの種類に比べていちばん低いです。しかし、高熱で装甲を溶かしてしまうために対レーザー処理がなされていない装甲を無視して、機体ＨＰにダメージを与えます。しかし、レーザーは照射面積が小さいため、最終火力値の½の数値しか相手の装甲強度から削ることができません。なお、対レーザー装甲に対しては最終火力値の数値を相手の装甲強度から削ることができますが、鏡面処理がなされている場合には、攻撃が100％はね返されてしまいます。また、ダイスによる火力修正の恩恵を受けることができません。

爆発物系：全体的に威力は高いのですが命中率は悪く、ダイスによる火力修正の恩恵を受けることができません。また、この攻撃は貫通率はありませんが、攻撃が命中するごとに最終火力値の２倍の数値を相手の装甲強度から削ることができます。

3-3-3-1．射撃行動

a．直射撃攻撃

視認されているユニットが使用する兵器の射角と射程内にいれば攻撃が可能です。例外として命中値は低下しますが、森林ヘクスの縁側ヘクスにいるユニットを攻撃することができます。手持ち兵器は３ヘクス～13ヘクスまで攻撃可能ですが、２ヘクス以内はハードポイント設置兵器しか攻撃することができません。また射撃には以下の３つのパターンがあります。

直射撃攻撃は基本ＲＥＦ値を攻撃ロールに加算することができます。また、以下の文章に出てくる“n”とは１ラウンドに発射できる最大射撃数を表しています。

セミオート射撃：発射方式の欄に Sn と表示されている兵器が行なうことができます。Ｓとだけ書かれてるのは１発のみ発射可能です。ｎが書かれている兵器は、そのターン内にｎ回まで命中判定と被害判定を行なうことができます。また、その回数以内なら攻撃回数を自由に選択してかまいません。しかし、１度攻撃回数を決めて攻撃ロールを行なってしまった場合には、その攻撃は攻撃回数の変更を行なうことはできません。

> **攻撃ロール値**＝基本射撃攻撃ロール値＋センサー＋機体サイズ修正＋状態修正＋カード修正＋２D10

バースト射撃★：発射方式の欄に Bn と表示されている兵器が行なうことができます。この攻撃は１目標に Bn と書かれているｎ回数まで攻撃ロールを振り直すことができます。その中でもっともダイス目が良いものを選択し、被害判定は１回だけ行ないます。この攻撃は自動的に弾がｎ発発射されてしまいますので、発射弾数を変更することはできません。なお、残弾数がｎ発以下の場合は残弾数だけ発射します。

攻撃ロールを行なっているときにファンブルが出た場合には、使用している兵器が故障してしまうため、攻撃ロールはそこで終了します。

> **攻撃ロール値**＝基本射撃攻撃ロール値＋センサー＋機体サイズ修正＋状態修正＋カード修正＋（射撃数－１）＋２D10

オプションルール：この攻撃は同じ目標を狙って点射攻撃を行なうため、１発撃つごとに“射撃数－１”ポイント命中値が上昇します。

オート射撃★：発射方式の欄に An と表示されている兵器が行なうことができます。この攻撃は同時に複数の目標を攻撃することができます。目標の数は兵器よって違い、An と書かれているｎ数までの目標を攻撃することができます。オート射撃攻撃も自動的に弾がｎ発発射されてしまいますので、発射弾数を変更することはできません。

攻撃ロールを行なっているときにファンブルが出た場合には、使用している兵器が故障してしまうため、攻撃ロールはそこで終了します。

> **攻撃ロール値**＝基本射撃攻撃ロール値＋センサー＋機体サイズ修正＋状態修正＋カード修正－（射撃数－１）－（狙う目標－１）＋２D10

オプションルール：この攻撃は連射する際に銃身がぶれるため、１発撃つごとに“射撃数－１”ポイント命中値が低下します。また、最初に攻撃するコンバットシェルから、３ヘクス以内にいる複数のコンバットシェルをｎ機まで同時に攻撃することができます。その際に目標をかえるごとに命中値が“狙う目標－１”ポイント低下してしまいます。複数の目標を狙うときの命中／被害判定は、なるべく均等に行なうようにしてください。なお、連射と複数射撃のマイナス修正は両方とも同時に適用されます。

b．狙撃射撃

“S”の発射方式を行なえる手持ち兵器だけが行なうことができます。射撃に集中するため、カードの枚数によって攻撃ロールの際にダイス目が２倍から４倍になり、クリティカル値も17以上になります。また、細部命中判定時のダイス目に±０～２ポイントの修正を加えることができますが、シールド防御は行なうことができません。また、同じターンに移動することはできますが、狙撃後にしか移動を行なうことはできません。この攻撃は両手で銃を構えていないと行なうことはできません。

詳しくはカードの説明を参照してください。

c．同時射撃

“肩（ザック）”“胸”“腰”の３か所のハードポイントは、両方同じ兵装を取り付けた場合、１目標に向けて同時に射撃を行なうことができます。なお、設置方法が違ったり、片方にしかセンサーにリンクしていない場合には、同時射撃は行なうことができません。この攻撃は同時に弾を発射しているため、戦闘ロールは兵装２つ分の判定を１回で判断します。ですので、発射方式Ａ３の兵装の場合、３回戦闘ロールを行ないます。そのうち攻撃が２回成功した場合は、被害判定は２兵装分の４回行ないます。

ファンブル：この攻撃は特殊で同時に２つの兵装で攻撃を行なうため、ファンブルが発生したときには以下のような結果になります。どちらか片方のみしかにファンブルが発生しなかった場合は、もう片方はそのまま攻撃を行なうことができます。

ダイスの合計値が３の場合：片方（ランダムに決定）の兵装のみジャミングを起こし、使用不可能になります。

ダイスの合計値が２の場合：両方の兵装がジャミングを起こし、使用不可能になります。

3-3-3-2．格闘行動

隣接したヘクスか、兵器によっては２ヘクス離れたユニットに対して、格闘兵器を用いて攻撃を行ないます。それ以上離れていると攻撃を行なうことができません。攻撃が命中した場合、細部命中判定時のダイス目に±０～２ポイントの修正を加えることができます。格闘攻撃は現在ＲＥＦ値を攻撃ロールに加算することができます。また、ＳＴＲ値が命中修正値になりますので、コンバットシェルによっては射撃攻撃より命中しやすい攻撃になっています。なお、特に格闘用に設計されていない通常のアームでパンチ攻撃を行なった場合は、アームが35％の確率で壊れてしまいます。

ＳＴＲ：パンチ攻撃、刀剣類（レーザー兵器を除く）および電撃ロッドは、格闘兵器の火力値にＳＴＲ値を追加して、相手にダメージを与えることができます。

> **攻撃ロール値**＝基本格闘攻撃ロール値＋センサー＋機体サイズ修正＋状態修正＋カード修正＋２D10

a．パンチ攻撃

格闘兵器がない場合、こぶしで相手を攻撃することができます。ただし、標準アーム／スナイパーアイテム／兵装内蔵アームAの３つは、パンチ攻撃を行なったあとに35％の確率でこぶしが潰れ、マッスルシリンダーが破裂してしまいます。そうなってしまった場合には、そのゲーム中はハードポイントの兵装を含めて、その腕は使いものにならなくなります。

b．強打攻撃

強打攻撃は命中よりも強い（効率の良い）ダメージを与える攻撃を行ないます。また、カード特典がつき、カードの枚数によって攻撃ロールの際にダイス目が最高で２倍になります。なお、振りかざして攻撃するために火力に＋２ポイント、細部命中判定時のダイス目に±０～４ポイントの修正を加えることができます。しかし、この強打攻撃は刀剣類（レーザー兵器を除く）と電撃ロッドしか、行なうことができません。

詳しくはカードの説明を参照してください。

c．突撃攻撃

ランスを構えている場合に、３ヘクス以上移動したあとに相手ユニットに対して体当たりを行なうと突撃攻撃となります。詳しくは後述の“3-3-3-8．体当たり攻撃”を参照して、そちらの戦闘ロール判定を行なってください。

3-3-3-3．ミサイル攻撃

命中値が悪いミサイルを数多く発射して、数量で命中値をカバーする攻撃です。発射したミサイルの中から弾幕として消費した１発ごとに＋１ポイントずつ命中値が上昇していきます。なお、戦闘ロールは１回しか行なうことができませんので、たとえ10発発射していても、“３発に２発の弾幕効果の組み合わせで２回攻撃ロールを行なう”などということはできません。命中判定に成功した場合は、発射したミサイルから弾幕に使用したミサイルの数を引いた回数だけ、細部命中判定／被害判定を行ないます。失敗した場合は、相手にダメージを与えることができません。なお、ホーミングミサイル攻撃とこのミサイル攻撃は別々なものですので注意してください。

例）18発発射したうち、５発を弾幕として使用した場合。

弾幕として５発消費しているので、＋５ポイントの修正で戦闘ロールを行ないます。何発発射していようとも、命中判定は１回だけしか行ないませんので、命中した場合は13回細部命中判定を行なってダメージを与えます。

> **攻撃ロール値**＝基本射撃攻撃ロール値＋弾幕消費ミサイル数＋センサー＋機体サイズ修正＋状態修正＋カード修正＋２D10

3-3-3-4．間接攻撃

レーダーに反応（コンバットシェルユニットになっている）している長距離（８ヘクス以上）の相手の場所(ヘクス)をロックオンして攻撃することができます。射程は兵器によって違いますが、ハードポイントに設置するものは最大19ヘクス、ザックに設置するものは最大25ヘクスまで攻撃可能です。この攻撃は放物線を描いて飛んでいくので、遮蔽物を越えて攻撃することができます。しかし、ジャミング範囲内にいるユニットはレーダーがかく乱されてしまうため、攻撃することはできません。また、レーダーを装備していない場合は、攻撃ヘクスを指定できないためにこの攻撃を行なうことができません。なお、実際の攻撃の仕方はユニットを狙うのではなく、ヘクスを指定して行ないますので、この攻撃においては命中判定というよりは着弾判定と呼んだ方が良いかも知れません。また、転倒しているときはこの間接攻撃を行なうことができません。しかし、グレネードランチャーはレーダーを使わずに間接攻撃を行なうので攻撃することが可能です。この攻撃は“全力移動”中や“機動”オプションカードを使用していても、移動途中で攻撃を行なうことができません。

> **攻撃ロール値**＝基本間接攻撃ロール値＋状態修正＋カード修正＋２D10

センサー：間接攻撃はレーダーを使用して攻撃を行なうため、センサーの修正を適用することはできません。命中値を上昇させたければ、レーダーのオプション装置であるポイントブースターキットを組み込めば、戦闘ロール値に修正を加えることができます。

間接攻撃の特殊効果：間接攻撃も通常の戦闘ロールを行なって判定するのですが、そのときの戦闘ロール結果や被害判定を行なう際に、以下のような特殊な処理を行ないます。

着弾隣接ヘクス：左側の火力値が20以上ある兵装は、着弾地点の隣接ヘクスすべてに右側の火力値で被害判定を行なうことができます。この被害判定は、味方のユニットも行なわなくてはいけません。

爆風方向：被害判定を行なう際にユニットから見て、どの方向に着弾し爆風を浴びるのかを１D10で決定します。ダイス目が１～３は正面、４～７は側面、８～10は後面方向の細部命中表を使用します。

着弾地点ずれ：回避側ロール値が攻撃側ロール値とのダイス差が２倍以上もしくはクリティカルが出た場合は、着弾地点がずれてしまいます。その場合にはどの方向に着弾地点がずれたかを１Ｄ６を振って決め、もう一度１Ｄ６を振って何ヘクスその方向にずれたか、距離を決定します。

被害判定：間接攻撃は２つの火力値がありますので、以下の状況により使用する火力値が変化してきます。なお、被害判定回数は右側の火力値を使用する場合は１回、左側の火力値を使用する場合は相手の機体サイズに被害判定回数が違います。また、複数の被害判定を行なった場合でも、被害判定個所は重複します。

回避側が回避ロールに成功しても、攻撃ロール値の際にダイス差が５以上でなければ、完全に避けきれなかったことになり、右側の火力

値で被害判定を行なわなければなりません。しかし、右側の火力値で戦闘ロールを行なった場合に、回避に成功した場合は被害判定は行ないません。

着弾ヘクス

攻撃ロール		回避ロール		結果
攻撃ダイス目x	≧	回避ダイス目	=	被害判定z回
攻撃ダイス目	≧	回避ダイス目	=	被害判定左側1回
攻撃ダイス目	<	回避ダイス目y	=	被害判定右側1回
攻撃ダイス目	<	回避ダイス目	=	被害判定なし
攻撃ダイス目	≦	回避ダイス目x	=	着弾地点ずれ

隣接ヘクス

攻撃ロール		回避ロール		結果
攻撃ダイス目x	≧	回避ダイス目	=	被害判定左側1回
攻撃ダイス目	≧	回避ダイス目	=	被害判定右側1回
攻撃ダイス目	<	回避ダイス目	=	被害判定なし

x：相手のダイス目よりも2倍以上、もしくはクリティカルの場合
y：攻撃側のダイス目との差が5以内の場合
z：1回の命中判定で行なえる攻撃回数。
　可変型・重CS：3回　標準CS：2回　軽CS：1回

3-3-3-5．投擲攻撃

この攻撃は近距離用の間接攻撃ですが、レーダーを装備していなくとも、建物の裏にいる相手を攻撃することができます。しかし、手で投げるためにその分射程は短いのですが、通常の間接攻撃と同じようにユニット指定ではなく、ヘクス指定改撃です。

> **攻撃ロール値**＝基本射撃攻撃ロール値＋状態修正＋カード修正＋2D10

AP重手榴弾：この攻撃は投下したヘクスにしかダメージを与えることができませんが、戦闘ロールに負けてもダイス目によっては、若干ですが相手にダメージを与えることができます。

攻撃ロール		回避ロール		結果
攻撃ダイス目	≧	回避ダイス目	=	被害判定左側1回
攻撃ダイス目	<	回避ダイス目y	=	被害判定右側1回
攻撃ダイス目	<	回避ダイス目	=	被害判定なし

多弾頭手榴弾：この攻撃は広範囲に攻撃を行なえるため、隣接したヘクスにもダメージを与えることができます。また、戦闘ロールに負けてもダイス目によっては、若干ですが相手にダメージを与えることができます。なお、この兵器は2つの火力値がありますので、以下の状況により使用する火力値が変化してきます。なお、被害判定回数は右側の火力値を使用する場合は1回、左側の火力値を使用する場合は相手の機体サイズに被害判定回数が違ってきます。また、複数の被害判定を行なった場合でも、被害判定個所は重複します。

回避側が回避ロールに成功しても、攻撃ロール値の際にダイス差が5以上でなければ、完全に避けきれなかったことになり、右側の火力値で被害判定を行なわなければなりません。しかし、右側の火力値で戦闘ロールを行なった場合に、回避に成功した場合は被害判定は行ないません。

着弾ヘクス

攻撃ロール		回避ロール		結果
攻撃ダイス目x	≧	回避ダイス目	=	被害判定X回
攻撃ダイス目	≧	回避ダイス目	=	被害判定左側1回
攻撃ダイス目	<	回避ダイス目y	=	被害判定右側1回
攻撃ダイス目	<	回避ダイス目	=	被害判定なし

隣接ヘクス

攻撃ロール		回避ロール		結果
攻撃ダイス目x	≧	回避ダイス目	=	被害判定左側1回
攻撃ダイス目	≧	回避ダイス目	=	被害判定右側1回
攻撃ダイス目	<	回避ダイス目	=	被害判定なし

x：回避ダイス目よりも2倍以上、もしくはクリティカルの場合
y：攻撃側のダイス目の差が5以内の場合
z：1回の命中判定で行なえる被害判定回数
　重・可変型CS：3回　標準CS：2回　軽CS：1回

3-3-3-6．ザック搭載兵器攻撃

レーダーに反応している長距離の相手を攻撃することができます。射程は兵器によって違いますが、直射撃用の兵器は5ヘクスから最大22ヘクスまで攻撃でき、間接用兵器は8ヘクスから最大25ヘクスまで攻撃できます。なお、直射撃用兵器は射線上に遮蔽物があると攻撃を行なうことができませんし、間接用兵器はジャミング範囲内にいるユニットに対してはレーダーがかく乱されているため、攻撃することはできません。また、転倒していたり、レーダーを装備していない場合には、間接攻撃を行なうことができません。なお、“全力移動中”は直射撃／間接攻撃とも行なうことができず、“機動”オプションカードを使用していても、移動途中に間接攻撃を行なうことができません。

スキル：ザック搭載用兵器には直射撃用も含まれていますが、レーダーを使用して攻撃を行なうため、基本戦闘ロール値を求める際には、〈電子スキル〉を使用します。

センサー：直射撃兵器でも間接攻撃と同じように、センサーには対応しません。ですので、命中値を上昇させたければ、レーダーのオプション



装置であるポイントブースターキットを組み込んでください。

直射撃攻撃ロール値＝基本ザック搭載兵器ロール値＋機体サイズ修正＋状態修正＋カード修正＋２D10
間接攻撃ロール値　＝基本ザック搭載兵器ロール値＋状態修正＋カード修正＋２D10

3-3-3-7．ホーミングミサイル攻撃

攻撃を行なうにはまず、レーダーに反応しているコンバットシェルをロックオンしなければなりません。しかし、目標のコンバットシェルが８ヘクス以上離れていないと、正常にロックオンすることができません。また、ジャミングを行なっている、もしくはその範囲内にいるユニットにはロックオンすることができません。なお、ホーミングミサイルはロックオンせずに発射することができません。

ラックを使用した場合には、一度に複数のホーミングミサイルを発射することができます。しかし、ラックを使用せずにハードポイントから発射する場合には、ハードポイントにいくつも設置していても１ターンに１つしか発射することができません。また、その場合は専用のランチャーを必要とするため、２ポイント分の余分なＴＰが加わります。(合計10ＴＰになる)。

ロックオンの仕方：“射撃”と“索敵”アクションカードの組み合わせを選択しており、８ヘクス以上でレーダー上に反応しているコンバットシェルがいること。

移動：ホーミングミサイル攻撃は特殊で何ターンもの間、目標に対していちばん最短なルートを選択して追尾します。ですので、ホーミングミサイルを移動させるプレイヤーは、公平にユニットを移動させるように心掛けてください。ホーミングミサイルは状況判断が行なえないために、ルート上にジャミングが働いていても、そのままロックオンした目標に向かうので、回避することなくその中を通過してしまいます。また、命中するまでデータにある“航距”ヘクス数だけ、必ず移動させなければなりません。

ホーミングミサイルは１度に60°まで方向変換をすることができますが、必ず１ヘクス直進したあとでないと方向転換を行なうことができません。つまり、連続して方向転換ができないのです。

ホーミングミサイルはロックオンしたユニットのヘクスまで高高度飛行をしていますので、障害物に関係なく移動することができます。ですので、進路方向にほかのユニットがいても爆発はせず、ロックオンしたユニットに向かって移動します。

ホーミングミサイルはロックオンしたコンバットシェルのいるヘクスにはいったときに低空飛行に移ります。しかし、ジャミング効果範囲に入った場合は高度に関係なく、効果が作用してしまいます。

航続距離以上移動したホーミングミサイルは墜落してしまい、何の効果もありません。ただちにホーミングミサイルユニットとロックオンマーカーを盤外に除外してください。

HM攻撃ロール値＝基本ＨＭロール値＋２D10

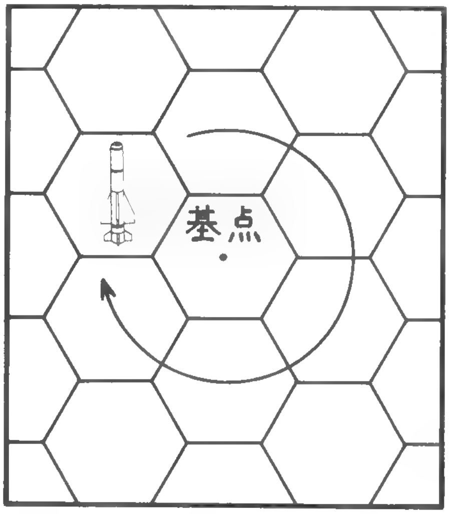
戦闘方法：ホーミングミサイルの戦闘ロール値は固定値で、50もしくは60ポイントあります。ホーミングミサイルは小さく、センサーで相手を補捉しながら飛行するために、相手は回避ロールの際に振るダイス目が½（端数切り捨て）になります。逆に相手がホーミングミサイルを攻撃する場合には、相手の攻撃ロールの際に振るダイス目が½（端数切り捨て）になります。なお、攻撃が外れた（戦闘ロールに負けた）場合でも燃料が切れて墜落するか、ジャミングされるまで同じ目標を再度攻撃を行ないます。ですので移動力が残っていれば、同じ目標を１ターン中に何回でも攻撃を仕掛けることができます。

命中方向：被害判定を行なう際にユニットから見て、どの方向からホーミングミサイルが攻撃してきたかを１D10で決定します。ダイス目が１～３は正面、４～７は側面、８～10は後面の方向の細部命中表を使用します。また、細部命中判定時において、ダイス目に±１ポイントの修正を加えることができます。

ホーミングミサイルを攻撃する場合：攻撃側は目標が小さいため、攻撃ロールの際に振るダイス目が½（端数切り捨て）になります。ホーミングミサイルが飛行中にダメージを受けた場合は、その場で爆発してしまいます。

ジャミング効果：ジャミングが働いているヘクスを通過した場合は、その効果によっては墜落してしまうものもあります。

ＣＳＤ：すべてのホーミングミサイルは効果範囲内に入ってしまった場合、一時的に目標ユニットを見失ってしまい直進しか移動することができなくなります。ホーミングミサイルはＣＳＤの効果範囲内から１ヘクス外側へ移動するまでは低空飛行をしており、その間に障害物にぶつかってしまった場合は爆発してしまいます。ＣＳＤの効果範囲内から１ヘクス移動したあとは再び高高度へ舞い戻り、７ヘクス以内にいるいちばん近いコンバットシェルを新たにロックオンします。同じ距離に複数いる場合は、ダイスでランダムに決定します。なお、再度ロックオンできない場合はロックオンするか、燃料が切れるまで、今いるヘクスの右下ヘクスを基点に半径２ヘクスの上を右まわりに飛行し続けます。



ＡＬＰＤ：ＡＬホーミングミサイルとＩＲホーミングミサイルが効果範囲内に入ってしまった場合、そのホーミングミサイルはＣＳＤに突入してしまったときと同じ状況になってしまいます。

ＥＣＭ：すべてのホーミングミサイルは、効果範囲内に入ったらたちまちＩＣチップが狂い、その場で墜落してしまいます。

フレア：ＡＬホーミングミサイルが効果範囲に入ってしまった場合には、フレアの強烈な光源によって目標を見失ってしまい、ＣＳＤに突入してしまったときと同じ状況になってしまいます。また、ＩＲホーミングミサイルの場合は特殊で、フレアの中心ヘクスから４ヘクス先の場所からフレアを標的と誤認してしまい、フレアを新たにロックオンしてしまいます。

チャフ：ＡＬホーミングミサイルとＡＲホーミングミサイルが効果範囲内に入ってしまった場合には、そのホーミングミサイルはチャフをコンバットシェルと誤認してしまい、近接信管が作動して爆発してしまいます。

3-3-3-8．体当たり攻撃

コンバットシェルがいるヘクスに侵入したときに、体当たりが発生する可能性があります。そのヘクスに侵入したコンバットシェルと目標となるコンバットシェルは、〈機動スキル〉を基準とした戦闘ロールを行ないます。なお、イニシアチブの高いものが行動順番をパスして行動を遅らせていた場合でも、イニシアチブの低いものが体当たりをしてきた場合は、体当たり判定を行なわなければなりません。

体当たり攻撃戦闘ロール修正

攻撃側：現在ＲＥＦ＋〈機動スキル〉＋機動方法＊1＋２Ｄ10
回避側：現在ＲＥＦ＋〈機動スキル〉＋２Ｄ10
最終火力値＝機動方法＊1＋兵装＊2－装甲強度の$\frac{1}{10}$
＊１：脚歩行：２　簡易ホバー：４　ダッシュローラー：６　ロケットブースター：10　突撃攻撃：－５
＊２：ラムシールド：火力値２　ショルダースパイク：火力値６　ランス：火力値９または10　転倒：火力値２　壁に激突：火力値６

体当たり成功：体当たりをされたコンバットシェルは、体当たりをされた方向の反対側に１ヘクスはじかれ、被害判定を行ないます。また、ダメージが無かった場合でも、目標ユニットは転倒判定を行なわなければなりません。はじかれる場所が侵入禁止ヘクス（建物など）の場合、被害判定時に火力値６ポイントの修正が加わり、斜め後ろもしくはほかにあいているヘクスに移動してしまいます。
体当たり失敗：体当たりを行なったコンバットシェルは、相手の斜め後ろ２ヘクスどちらかで移動を終了し、転倒判定を行なわなければなりません。もし、斜め後ろ２ヘクスが侵入禁止ヘクス（建物など）の場合、火力値に６ポイント＋機動方法の修正値で被害判定を行ない、横側もしくはほかにあいているヘクスに移動して終了します。なお、移動を終了するヘクスは、戦闘ロールダイスの合計値が奇数の場合は左側で偶数の場合は右側のヘクスです。
ランス突撃：ランスを構えて体当たりを行なった場合には、攻撃ロール値は低下しますが、ランスの火力値を被害判定に加えることができます。
ロケットブースター：ロケットブースターを使用して移動しているユニットは、８ヘクス以上移動したあとでなければ体当たり攻撃を行なうことはできません。体当たりを行なった場合には地上に降りてしまうため、そのターンは移動を行なうことはできません。
転倒判定：転倒判定を行なう場合には、〈機動スキル〉と現在のＲＥＦ値の合計値以下をＤ％で出さなければ、コンバットシェルは転倒してしまいます。

3-3-3-9．両手攻撃

“射撃”と“格闘”アクションカードを選択しており、両手とも手持ち兵器を２つ、もしくは格闘兵器を２つ装備している場合には、両方の兵器を１ターンの間に攻撃することができます。攻撃のタイミングは可能なであれば、好きなときに行なうことができます。例えば、“機動”オプションカードを選択していた場合には、移動途中と移動後に攻撃を行なうことができます。また、この攻撃には以下のような修正が加わります。

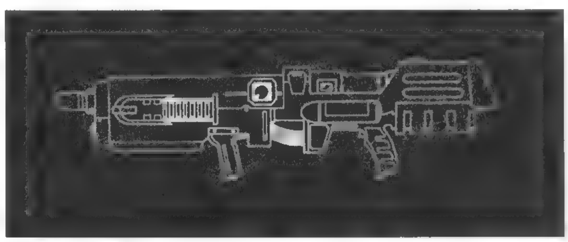
１回目
射撃兵器：片手攻撃修正（ハンドガン、ＳＭＧ以外）
格闘兵器：修正なし
２回目
射撃兵器：片手攻撃修正（ハンドガン、ＳＭＧ以外）
戦闘ロール値$\frac{1}{2}$（端数切り捨て）
格闘兵器：戦闘ロール値$\frac{1}{2}$（端数切り捨て）

3-3-3-10．一斉射撃

ハードポイントとザックに取り付けてあるすべての兵装を使用して、１目標に向かって一斉に射撃することができます。目標となるコンバットシェルまでの距離によっては、直射撃と間接攻撃兵器を同時に使用して攻撃を行なうことが可能です。この攻撃は“同時射撃”攻撃とは違い、設置方式／センサーの有無などが違っても行なうことができ、各兵装ごとに戦闘ロールと被害判定を行ないます。なお、オプションルールの“射撃数による命中値の低下”は各兵装ごとで適用されるため、違う兵装で戦闘ロールを行なう場合には、いっさい累加はしません。

3-3-3-11．障害物通過攻撃＊

火力値が10以上の実弾／レーザー系兵器は、“建物”ヘクスを１ヘクスまでなら、通過して攻撃することができます。しかし、この攻撃は相手が見えないため、攻撃ロール値が$\frac{1}{2}$（端数切り捨て）になります。なお、“建物”ヘクスを通過して攻撃した場合は、攻撃の威力が低下するため、貫通率と火力は$\frac{1}{2}$（端数切り捨て）で判定を行なわなければなりません。
壁破損：同じターン中に“建物”ヘクスへ20以上の合計ダメージをあたえた場合、その“建物”ヘクスは壊れてしまいます。壊れた場合は建物破損ユニットを置き、以後はそのヘクスは残骸ヘクス扱いになり、視認を行なえるようになります。なお、“建物”ヘクスのダメージは、次のターンに持ち越せません。



3-4．回避行動

回避行動には、相手の攻撃を避ける機動回避とシールドを使用するシールド防御の２種類があります。また、攻撃が命中したときに装甲でダメージを減らす装甲防御があります。
回避行動は通常は機動回避で行ないますが、シールドを装備しており“シールド”アクションカードを選択していたときには、シールド防御判定を行ないます。シールド防御を行なうときには、機動回避を行なうことはできません。なお、回避行動は攻撃されてくる方向によって成功しにくくなっています。
ダミーユニットからの攻撃：視認／索敵されていないユニットからの攻撃は、予期せぬところから攻撃を受けるため、機動回避ロール値もしく

はシールド防御ロール値を½にして戦闘ロールを行なわなければなりません。
状態修正：回避行動を行なう際の自分の状態、もしくは相手が攻撃してくる方向による修正値です。

回避ロールに関係する修正一覧表
回避ロール値が½（端数切り捨て）になる行動：自分が全力移動中／自分が転倒中／後面からの攻撃された
そのほか：側面からの攻撃−6

クリティカル：基本的にはダイス目の合計値が19もしくは20だった場合は絶対回避となり、戦闘ロールに負けていても相手の攻撃を回避することができます。しかし、この数値は選択したカードによっては変更する場合があります。
ファンブル：ダイスの合計値が2もしくは3だった場合は、戦闘ロールに勝っていても回避は絶対に失敗し、バランスをくずして転倒してしまいます。

3-4-1.機動回避行動

機動回避は“回避”アクションカードを選択していなくても、1ターンに何回でも試みることができます。また、機動回避に成功した場合は、ダメージを受けることはありません。
“回避”アクションカードに「特典」がついている場合は、機動回避ロール値の際にダイス目が2倍から4倍になり、クリティカル値も17以上になります。また、回避に失敗しても相手の細部命中判定時のダイス目に±0～3ポイントの修正を加えることができます。詳しくはカードの説明を参照してください。
回避スキル：回避判定を行なう際に使用するスキルは、以下のようになっています。

射撃攻撃：〈射撃回避スキル〉
格闘攻撃：〈格闘回避スキル〉
投擲兵器：〈射撃回避スキル〉
間接攻撃：〈射撃／格闘回避スキル〉のどちらでも可能
ザック直射撃攻撃：〈射撃回避スキル〉
ザック間接攻撃：〈射撃／格闘回避〉スキルのどちらでも可能

機体跳弾率★：レーザー攻撃の場合は装甲を溶かして貫通してしまうために、この修正値はレーザー攻撃時の機動回避ロールには加えることができません。

射撃機動回避値＝基本射撃機動回避ロール値＋状態修正＋カード修正＋機体跳弾率★＋2D10
格闘機動回避値＝基本格闘機動回避ロール値＋状態修正＋カード修正＋機体跳弾率★＋2D10

3-4-2.シールド防御

“シールド”アクションカードを選択していた場合、シールド防御は1ターンに何回でも行なうことができます。しかし、後面からの攻撃やヘクス指定攻撃の着弾個所が後方の場合は、シールド防御を行なうことはできません。
“シールド”アクションカードに「特典」がついている場合は、シールド防御ロール値の際にダイス目が2倍もしくは3倍になり、クリティカル値も最高で17以上になります。詳しくはカード説明のところを参照してください。
シールド防御成功：あらゆる攻撃のダメージを、シールドＨＰが0になるまですべて吸収してくれます。
シールド防御失敗：被害判定を行ないコンバットシェルのどこに命中したかを判定し、装甲防御できるならばそれを差し引いてダメージを算出します。
シールドＨＰ超過：シールドＨＰの残りが2ポイントのとき、5ダメージをシールドで防いだ場合、超過した3ダメージは新たに被害判定を行ないます。

射撃シールド防御値＝基本射撃シールド防御ロール値＋状態修正＋カード修正＋2D10
格闘シールド防御値＝基本格闘シールド防御ロール値＋状態修正＋カード修正＋2D10

4.被害判定

火力値は“使用した兵器の火力＋火力修正”に、装甲強度値や地形効果修正値が差し引かれた数値が最終火力値になります。その最終火力値が相手に与えられるダメージとなり、その数値を相手の機体ＨＰから差し引きます。
注：実弾系の兵器のみ、命中判定時のダイス目による火力修正を加えることができます。

最終ダメージ＝装甲強度値1/10−（使用した兵器の火力＋火力修正）

4-1.細部命中判定

攻撃が命中した際に、まずコンバットシェルのどこに命中したかを決定する必要があります。なお、機体以外の場所に命中したときは、以下のようなことが発生します。
兵装★：兵装一覧表の中からどれに命中したのか、ダイスでランダムに判定します。兵装はどんなものでも1ダメージで壊れてしまうので、兵装の被害判定を行なう必要はありません。
オプションルール：残弾がある兵装が破壊された場合は、機体ＨＰに1Ｄ6ダメージを受け、兵装が破壊された場所が脚もしくは腕の場合は、その部分が1／6の確率で吹き飛んでしまいます。
ザック：ザックはザックアーマーを装備していないかぎり、一撃で壊れてしまいます。また、ザックを装備していないときに、ザックに命中した場合は、機体に命中したことになります。
パワープラント：1Ｄ6を振って、パワープラントＣＰ値以下が出たら、プラントは一撃で停止してしまいます。その場合は“機体ＨＰ0”と同じ扱いになります。
ドライブ：1Ｄ6を振って、ドライブＣＰ値以下が出たら、ドライブは一撃で壊れてしまいます。また、ドライブが破損しているときに命中した場合は、機体に命中したことになります。
装甲強度：兵装、プラント、ドライブに攻撃が命中した場合でも、装甲強度は削られてしまいます。

戦闘手順

今回の戦闘手順のエピソードは、先程登場したリチャード・五十嵐の〈マシンドール・カップ〉第１回戦の戦いぶりを題材にしています。なお、本文中ではイニシアチブ判定などの細かい説明ははぶいており、アクションカードは“Ａカード”、オプションカードは“Ｏカード”と略しています。

大会運営関係者（以下大）：この大会では戦闘の記録を取りやすくするために、１戦闘を行なえる時間を１ターンと呼びます。なお、今回はフラッグ戦ではなく殲滅戦（せんめつせん）のため、大会の運営上15ターン過ぎたらゲームは終了いたします。それでは選手登録ナンバー38のリチャード・五十嵐さん、スタンバイはよろしいですか？
リチャード（以下リ）：オッケイ、いつでもいいぜ。俺の“相棒（マシン）”の機嫌もいいし、最初の試合は１対１だろ、楽勝だぜ。まっ見ててくれや。
大：それでは、ゲートをオープンしますのでフィールドに入ったら、まず自分の陣地を確認してください。なお、ゲーム開始時まで自分の陣地内で、待機していてください。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

リ：なんとっ　ゴーストタウンってわけか、けっこー渋いフィールドじゃないか。しかし、その方が隠れられるところがたくさんあって、オレにとっては好都合なフィールドだな。
大：第２フィールド、予選第５試合開始、15秒まえです。
リ：よーし、マシンの最終チェック……　兵器の残弾数ＯＫ、パワープラントとマッスルシリンダーのアイドリングは完了、　……すべてＯＫっと。
大：第２フィールド、予選第５試合の秒読み開始５秒前。３……２……１……スタート。
リ：さてと、こんな試合はいっきに敵陣地に突入してケリをつけるか。いや、まてよ相手がどんな機種なのかがわかるまではおとなしく、向こうの出方をうかがうとするか。まずは、“回避”行動をとりながら建物ぞいに進んでみるか。

１ターン目：彼は“回避”Ａカードと“移動”Ａカードを選択して、全力移動を行ないました。
キウィ：“回避”Ａカードと“移動”Ａカードと“機動”Ｏカードを選択し、簡易ホバーを使用して移動しました。

リ：さて、この辺りで相手がセンサーにひっかかってくれるまで、アンブッシュしてるか。

２ターン目：彼は１ターンと同じカードを選択しましたが、通常歩行を行ない、建物と森林の影に隠れました。
キウィ：１ターン目と同じカード選択と行動に“索敵”Ａカードを追加しています。キウィはリチャードに接近してから、レーダー索敵を行ない、索敵判定のダイス目は“26”が出ました。キウィの索敵率は50％なので、ダイス目はそれを下まわっていたため、リチャードは発見されてしまいました。

リ：そろそろ、念のためにシールドでも構えて万が一に備えておくか。しかし、まだ相手はそんなに近づいていないだろうがな。

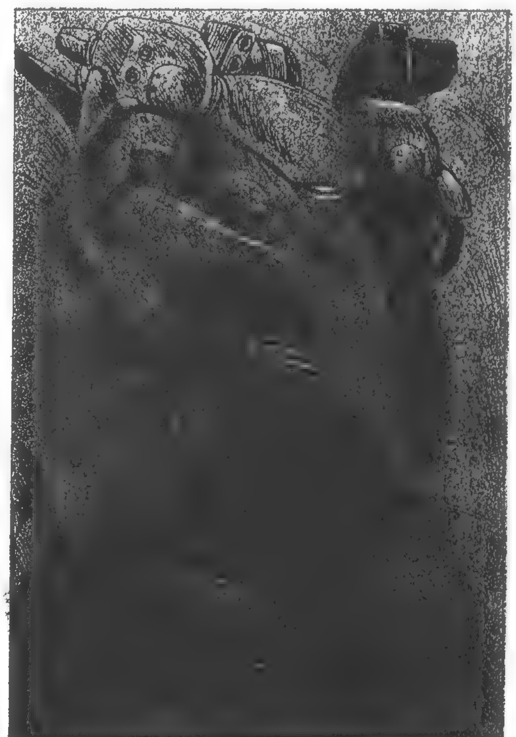
３ターン目：彼は“シールド”Ａカードのみを選択して、待機しています。
キウィ：リチャードの予想に反して急接近していたキウィは、“射撃”／“移動”Ａカードと“機動”Ｏカードを選択して、リチャードの裏にまわりこみ、攻撃を行ないました。簡易ホバーを使用しているので、Ａ３攻撃を行なったあと、そのまま残りの移動力を使って移動しました。戦闘ロールの結果（下記参照）、オートサムライの機体と兵装に攻撃が命中し、１発はシールドに防がれました。

機体ＨＰの被害判定：装甲値11－火力13＝機体ＨＰ－２ダメージ
装甲強度値109－７＝102（装甲値11のまま）
兵装の被害判定：新たに振ったダイス目が２のため、兵装一覧表を見てみると20㎜ マシンガンが吹き飛びました。
シールドの被害判定：シールドＨＰ20－火力値13＝残シールドＨＰ７

戦闘ロール判定
１回目：以下の判定結果により、回避側の勝ち。
キウィ：メーザーランチャーの３ヘクスの射撃ロール値50＋ダイス目が８・④（カード特典によりダイス目２倍）の合計値74。
リチャード：シールド防御ロール値40＋ダイス目が０・６（カード特典によりダイス目３倍）の合計値88。
２回目：以下の判定結果により、攻撃側の勝ち。
キウィ：射撃ロール値50＋（射撃２回目修正－１）＋ダイス目が５・⑨（カード特典によりダイス目２倍）の合計値77。
リチャード：防御ロール値40＋ダイス目が５・１（カード特典によりダイス目３倍）の合計値58。
３回目：以下の判定結果により、攻撃側の勝ち。
キウィ：射撃ロール値50＋（射撃２回目修正－２）＋ダイス目が０・⑦（カード特典によりダイス目２倍）の合計値82。
リチャード：防御ロール値40＋ダイス目が５・６（カード特典によりダイス目３倍）の合計値73。

リ：ヤロー、センサーにひっかかったと思ったら、いきなり側面からレーザーをお見舞いしてきやがった。こんなに早く接近してくるとは、うかつだったぜ。こうなったら、イチかバチか体当たりをして相手の動きを封じてやる。

彼はこのあと、“移動”／“シールド”Ａカードと“機動”Ｏカードを選択して、キウィとの距離を広げてから、次のターンに再度、ロケットブースターを使用して体当たり攻撃を行なうつもりです。果たして、リチャードはキウィに勝てるのでしょうか。



4-2. 装甲防御

コンバットシェル本体に被害が及ぶ際に、被害を食い止める数値は装甲強度値の1/10(端数切り上げ)です。これは対人用のマシンガンで攻撃されても、その程度の攻撃では装甲の効果は変化しませんが、何回も攻撃を受けると徐々に減少していくのを表しています。簡単にいいますと装甲強度値のデータは、実際に相手の攻撃ダメージを差し引く1/10(端数切り上げ)の数値と、ダメージを受けた際に装甲が削れる数値があります。

被害軽減度：攻撃を受けたときに装甲を付けていた場合には、ダメージの種類によって以下のようにダメージを軽減することができます。

実弾系：攻撃側が貫通チェックに失敗すれば、最終火力値から装甲強度値の1/10を差し引けます。

レーザー系：対レーザー装甲以外は、最終火力値から装甲強度値を差し引くことができません。

爆発物系：常に最終火力値から装甲強度値の1/10を差し引くことができます。

対レーザー処理装甲：対レーザー処理をしている装甲は、通常攻撃と同じようにレーザー攻撃の装甲処理を行ないます。

4-2-1. 装甲強度の減少

攻撃を受けたときに装甲が削られる数値は、ダメージの種類によって以下のようにかわってきます。なお、装甲強度値は攻撃が命中するたびに減少していくので、装甲強度値を差し引く前の最終火力値を基本にします。

実弾系：最終火力値分減少します。

レーザー系：対弾用装甲は最終火力値の1/2分（端数切り上げ）減少しますが、対レーザー用装甲の場合は最終火力値分減少します。

爆発物系：最終火力値の２倍分減少します。

4-2-2. 対レーザー反射率の減少

ミラーコートは実弾系もしくは爆発系の攻撃を受けるたびに、レーザー系兵器の攻撃を反射する樹脂性薄板が、以下の値だけ毎回はがれてしまいます。なお、この反射率も装甲強度値と同じように攻撃が命中するたびに減少していくので、装甲強度値を差し引くまえの最終火力値を基本にします。

反射率：反射率が100％以下になっていた場合には、レーザー系兵器の攻撃を受けるたびにD％を振り、現在の反射率以下の数値を出さなければダメージを無効にすることができません。もし、ダイス目が反射率以上出てしまった場合には、被害判定を行なわなければなりません。なお、その際には反射率は低下しません。

実弾系：最終火力値分反射率が低下します。

レーザー系：いっさい低下しません。

爆発物系：最終火力値の２倍分反射率が低下します。

例）ある程度、破損しているミラーコート（現在の反射率83％）が、５ダメージの実弾系攻撃を受けた場合は、反射率が78％に低下してしまいます。次にレーザー攻撃を受けた場合、78％の確率で反射することができます。

4-3. 特殊兵装チェック

ソリッドシューター用の特殊弾で攻撃された場合、その特殊攻撃効果範囲内にいる各コンバットシェルは１Ｄ６を振ります。そのダイス目が以下の修正を加えた結果、４以上の場合はその特殊攻撃のペナルティ効果を受けずにすみます。

攻撃側の〈機動スキル〉が30以上の場合は、ダイス目－１修正
攻撃側の〈機動スキル〉が49以上の場合は、ダイス目－２修正
回避側の〈機動スキル〉が30以上の場合は、ダイス目＋１修正
回避側の〈機動スキル〉が49以上の場合は、ダイス目＋２修正

4-4. 転倒値★

１回の戦闘ロールでこの数値以上の累加ダメージを受けた場合には、コンバットシェルはバランスを崩してしまい、転倒チェックを行なわなければなりません。転倒チェックに失敗した場合には、その場で転倒してしまいます。

転倒判定＝〈機動スキル〉＋現在ＲＥＦ≧Ｄ％

4-5. 機体ＨＰ減少による影響★

コンバットシェルは繊細な兵器のために、多大なダメージを受けた場合、能力が低下します。

機体能力値の低下：コンバットシェルは多大なダメージを受けると、マッスルシリンダーが損傷したり、ケミカルリンゲル液が流れだしたりするため、ＲＥＦ値とＭＶ値が低下してしまいます。修正後の機体ＨＰの減少度合いによって、以下のようにＲＥＦ値が低下します。

機体ＨＰが1/2以下になった場合：ＲＥＦ値とＭＶ値が1/2になります。
機体ＨＰが1/4以下になった場合：ＲＥＦ値とＭＶ値が1/4になります。

5. 状態の回復

ターンの終わりに次の処理を行ないます。

ユニット反転：全敵ユニットのレーダー／センサー範囲外にいて、視認もされない場所にいる場合は、ユニットをダミーユニットにかえることができます。

ジャミング効果撤去：ターン中どのタイミングで使用したかにかかわらず、このターンに効果が切れるものはすべて盤上から、効果ユニットが取り除かれます。また、ターン中どのタイミングで使用したかにかかわらず、フラッシュ弾の目つぶし効果や粘着弾など効果もすべてなくなります。

ゲームの勝敗

１ゲームは15ターンで終了します。それまでに相手のチームのコンバットシェルを全機破壊するか、フラッグのあるヘクスに侵入したターンの最後に侵入したコンバットシェルが、行動可能な状態で残っていればフラッグを取ったことになり、その場で勝敗が決定します。そうでない場合には時間切れとなり、多くのポイントを稼いだチームが勝利となります。なお、同時にフラッグを取り、なおかつポイントが同点の場合はジャンケンで勝敗を決定します。

○コンバットシェルを破壊した	３Ｐ
○まったくダメージを受けてない	２Ｐ
○相手のフラッグにたどり着いた＊1	２Ｐ
○ＨＰの半分以上残っている（端数切り捨て）	１Ｐ
○相手側の陣地にいる＊2	１Ｐ

＊１：フラッグにたどり着いたがすぐに破壊されたとき、ターンオーバーになってしまった場合のときに加算されます。なお、３機ともたどり着いたら６Ｐになります。

＊２：全体マップでフラッグが設置してある方のマップ１枚が勢力圏内になります。

SECTION3
コンバットシェルデータ

ここに紹介されているコンバットシェルデータは、そのコンバットシェルがビルドアップしていない状態のデータです。また、今の状態ではコンバットシェルはプラントしか搭載されていませんので、搭載できるアイテムは次章の『ビルドアップアイテム／アクセサリー』を参照してください。なお、コンバットシェルによっては専用固定装備が搭載されていますが、ＴＰなどのデータはこれらを考慮したうえのものです。また、コンバットシェルデータに記入されている専用固定兵装は、コンバットシェルモードの欄には最初から搭載されている兵装が紹介してあります。トランスフォームモードに書かれているのは、そのモード時に使用できる兵装を表しています。

コンバットシェルデータの欄に、本文中にも表記されていない略称がありますので、以下を参照してください。

PCP	：プラントＣＰ	TT	：トランスタイム
機跳率	：機体跳弾率	DCP	：ドライブＣＰ

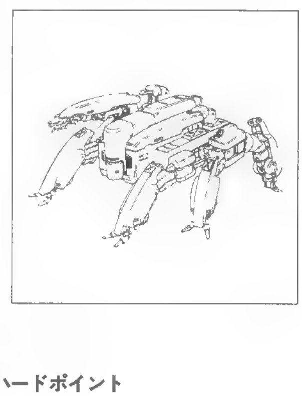
TREF：軽コンバットシェルにホバーを使用したときのＲＥＦ値です

軽量級コンバットシェル

軽コンバットシェルはカウンターテロ部隊／特殊作戦部隊専用に、コンバットシェル系のノウハウを基に開発された「非人間型超高性能機動メカ」です。コンバットシェルの体系からはずれたメカニックとして完成してしまいましたが、そのポテンシャルの高さは通常のコンバットシェルの比ではなく、機動力もホバー推進装置がついているために大幅に上昇していますが、機体ＨＰが低いのがネックになっています。体形はマニュピレーターが一対ついたクモまたはカニのような節足動物型で、非常に素早い脚移動を行なえますが、ホバーユニットによってさらに高速で移動することも可能です。

このタイプはシティ内(特に屋内)での運用を基本としており、極限までコンパクト化されたボディに対人火器や高性能センサーを必要最小限だけ搭載し、機内には人間ひとりがうずくまってやっと乗れるだけのスペースしかありません。

エルマ　AZ-86T《キウィ》

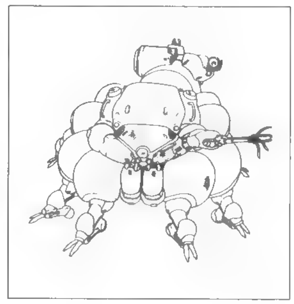


軽コンバットシェルはいまだ秘密のヴェールの奥に存在する最新の秘密兵器であり、正確な評価を下すための資料もわずかしかありません。キウィは比較的大型な軽コンバットシェルで、ベルリンＧＳＧ、ロンドンＳＡＳなどヨーロッパのカウンターテロ組織で多く採用されています(らしい)。角張った多面体ボディには移動用の脚を６本、戦闘／作業の両方に使える高性能マニピュレーターを２本装備しています。

専用固定兵装：5.56㎜ガンポッド(上面部)

REF	：14	ETP	：29	ハードポイント
MV	：2	MTP	：257	腕×2(10)
STR	：0	ザック	：60	
機体HP	：16	TREF	：24	
転倒値	：6	ACL	：12	
PCP	：6	DCP	：6	
機跳率	：6			

新犬神精機　L111《キューピット》

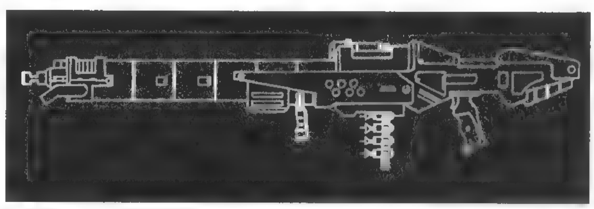


東京のカウンター・テロ部隊、ＡＬＩＣＥの指揮した《シェフィールド大佐救出作戦》で、世界中にその存在を知らしめた初の軽コンバットシェルが、このキューピットです。曲線で構成されたボディに移動脚が８本、マニピュレーターが４本という独特の形状で、とても人間が乗って操作できるようには見えません。ですのでアスカ技研の情報公開がなされるまで、巷の専門家たちは４本の腕をサイバーリンクで操っているという単純な結論に達することはできませんでした。

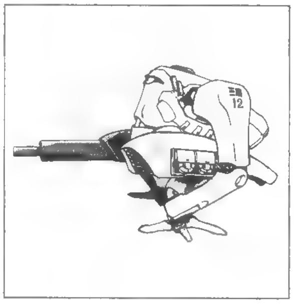
専用固定兵装：ワイヤーランチャー（後部）　火力１(特殊効果あり*)

*：攻撃が成功した場合にワイヤーから電流が流れるため、相手は特殊兵装チェックを行なわなければなりません。特殊兵装チェックに失敗した場合、相手はすべてのロール値が½(端数切り捨て)になってしまいます。なお、このワイヤーは極細で耐久力がほとんどないため、相手もしくは自分が移動してしまうと即座にワイヤーが切れてしまい、効果が失われてしまいます。

REF	：18	ETP	：24	ハードポイント
MV	：3	MTP	：242	腕×４(５)
STR	：0	ザック	：72	
機体HP	：11	TREF	：29	
転倒値	：4	ACL	：13	
PCP	：6	DCP	：6	
機跳率	：3			



エルメシオン　HS-23K《トィハゼラート》



メガ=ケープタウンに拠点を置いている企業が、実戦データの採集を目的として秘密裏に大会主催者に貸与している機体です。機体が小さいため居住性は悪いですが、コンバットシェル本体に内蔵された簡易ホバー装置による高い機動性は、その欠点を補って余りあるものがあります。なお、右腕が兵装になっていますが、標準のアームにかえることで、大型の手持ち兵器を両手で持つことが可能です。しかし、その際に専用固定兵装の恩恵はなくなり、手持ち兵器のTPはそのまますべてMTPから差し引かれます。

専用固定兵装：右腕そのものが兵器（50TPまで）になっている。

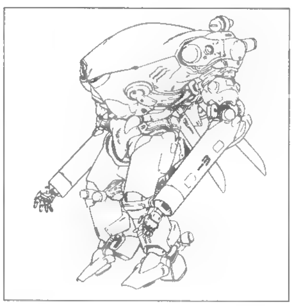
REF	：11	ETP	：31	ハードポイント
MV	：2	MTP	：269	左腕(10)
STR	：0	ザック	：60	脚(ホバー部) ×2(20)
機体HP	：14	TREF	：21	
転倒値	：5	ACL	：12	
PCP	：6	DCP	：6	
機跳率	：4			

標準型コンバットシェル

もっともベーシックなシリーズで、コンバットシェルの創世期から現在まで、もっとも数多く生産され、世界中のいたるところで、さまざまな用途に使用されているのがこの標準型コンバットシェルです。

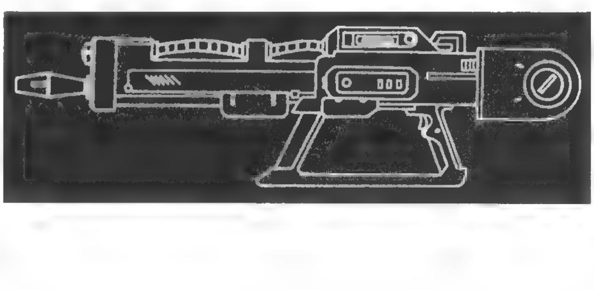
最近は可変型や合体型など数多くのデコレーション・コンバットシェルが登場しており、標準型というとそれほど強そうには聞こえないかも知れません。しかし、ベーシックであるということはコンバットシェルとしてみた場合、もっとも大きなセールスポイントになるのです。なぜなら、発表されているオプションパーツのほとんどが取りつけられ、メンテナンスも比較的簡単で、全体に安価であるからです。

フラゼッタ　GT-8S《アルバトロス》



ヨーロピアンタイプの代表的なコンバットシェルです。設計は古く、防御力や搭載性能には物足りなさを感じますが、電子装備用の機体内蔵スペースは、標準型コンバットシェルの中でいちばん容量があります。デビュー当時は「最後の有人機動兵器」などともてはやされ、飛行性能重視型の割りに左右非対称という風変わりかつ、計算されつくした美しいデザインをしています。

REF	：7	PCP	：6	ハードポイント
MV	：3	機跳率	：2	左腕×1(10)
STR	：0	ETP	：50	腰×2(10)
機体HP	：24	MTP	：278	
転倒値	：9	ザック	：90	



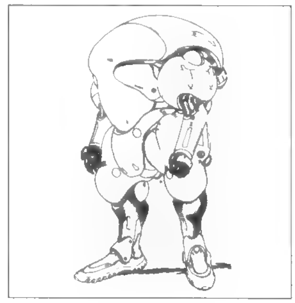
東都JCN　TKS《オートサムライ・エコノミー》



オートサムライは接近戦重視モデルなので四肢の運動性はよく、全身各所に多くのハードポイントを持っています。最近は世界各地で活躍しているオリエンタリズム好みの人たちに人気があるため、ミレニアム東京よりも海外のほうが多く見かけられるようになっています。また、このコンバットシェルは《オートサムライ》のマイナーチェンジ版で、頭部をはじめ、機体の各所が従来よりもコンパクトに仕上がっています。

REF	：7	PCP	：3	ハードポイント
MV	：4	機跳率	：10	腰×2(10)
STR	：2	ETP	：41	腕×2(10)
機体HP	：27	MTP	：320	腰×1(10)
転倒値	：10	ザック	：126	脚×2(10)

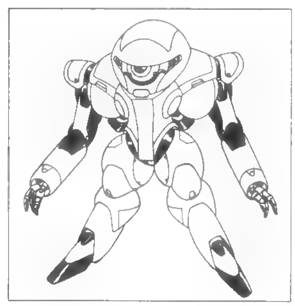
クロノゴル　LV-100X《スティンガー》



スティングは最近発表されたばかりですが、評判はすこぶる良いようです。見た目の派手な変形型コンバットシェルなどに押され気味の市場ですが、ヘタにトランスフォームしてその間の無防備なところを攻撃されて死ぬよりは、技術革新によって性能が飛躍的に伸びたこのコンバットシェルを購入するユーザーが増えてきています。

REF	：8	PCP	：3	ハードポイント
MV	：5	機跳率	：5	肩×1(30)
STR	：1	ETP	：40	胸×1(10)
機体HP	：25	MTP	：363	腕×2(20)
転倒値	：9	ザック	：138	脚×2(10)

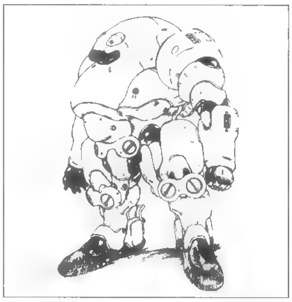
ワイズアメリカ　M-PS12《パペットマン》



アメリカンタイプにありがちな欠点、飛行性能や機動性の低さを克服したモデルです。搭載性能も過不足なくユーザーを満足させる出来ばえとなっていますが、コンバットシェルファンに言わせれば「秀でた特徴がない」ということで、かなりの在庫品を残したまま、生産は打ち切られています。

REF	：6	PCP	：4	ハードポイント
MV	：4	機跳率	：6	肩×1(20)
STR	：1	ETP	：35	腕×2(10)
機体HP	：29	MTP	：320	脚×2(10)
転倒値	：11	ザック	：168	

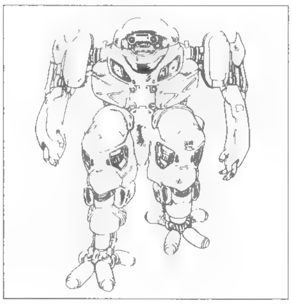
オムニカ　PA5000S《パラダインII》



ＨＳＳ、テキサスレンジャーなど特殊戦闘グループの技術的バックアップを受けて開発されたモデルです。確かに高性能ですが、インドア作戦用に設計されているので、野外での重火力戦には向いていないと評価された時期もありました。このコンバットシェルは生産数は少ないものの、バランスの良い機体にしあがっています。

REF　：7	PCP：4	ハードポイント
MV　：4	機跳率：7	肩×2(20)
STR　：1	ETP：39	胸×2(10)
機体HP：33	MTP：346	腕×2(20)
転倒値　：13	ザック：138	腰×2(10)

バンザイ　XYZ《ヒロポン》



アフリカ北岸で活動を続けるテログループ《ヌビア・コネクション》が、ブラックマネーを投じてどこかの企業に造らせたのが、この超廉価コンバットシェルです。ヒロポンは機体跳弾率がなく、非武装の一般市民を震え上がらせるのに必要な能力しか有していません。ちなみにバンザイ・ファクトリーはヌビアへの兵器供給を行なっていたダミー会社で過去にも現在にも実在していません。そのため、このコンバットシェルはブラックマーケットでしか、手に入れることができません。

REF　：5	PCP：6	ハードポイント
MV　：3	機跳率：0	腰×1(10)
STR　：0	ETP：20	
機体HP：20	MTP：235	
転倒値　：8	ザック：60	

重量級コンバットシェル

重コンバットシェルは、標準コンバットシェルが持っていたコンセプトから、歴史上はじめて脱却した派生型コンバットシェルです。標準コンバットシェルの平均全長は３ｍほどですが、これに対し重コンバットシェルの全長は５～７ｍに達します。重コンバットシェルはアフリカなど地球上の激戦区からの要求により、設計者たちはコンバットシェルたる意義が失われることを不満に思いながら、ワンマン機動ポッドを人型戦車に仕様変更したこのシリーズを開発していったのです。

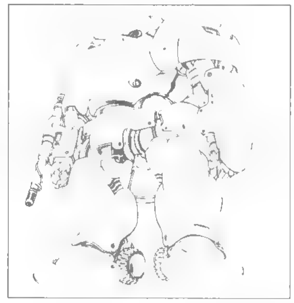
デスフォース　《バレルビートル》



狂気の科学者ワグナー博士が操る“無人虐殺軍団(デスフォース)”の兵器系列の中で、戦車に相当する陸戦用ロボットを某企業が捕獲し、重コンバットシェルに改造したものです。しかし、まだ市場には一切流れておらず、この大会で秘密裏に実戦データの採集を目的として、《ティハゼラート》と同じように大会主催者に貸与されている機体です。また、従来のコンバットシェルとは体形や性能があまりにも違いすぎ、対戦した大会参加者からクレームがくるほど、凶悪な破壊力と耐久力を秘めています。なお、機体の前面と側面は頑丈にできているため、機体跳弾率が異常に高くなっています。しかし、後面は従来のコンバットシェルと同じくらいしかありません。

TREF：4	DCP：1	ハードポイント	
ACL　：6	機跳率：15/8	上面部(合計150TP、ザック兵器搭載可)	
STR　：5	ETP：117	底面部×1(30)	脚×4(20)
機体HP：80	MTP：788	背面部×1(20)	
転倒値　：24	ザック：――	腕×2(40)	

ボストーク　ΘΣ-04《マトリューシカ》



珍しい超重量級のコンバットシェルです。兵器評論家、Ｃ・ブラッドハインドは「ヒーローコミックに登場しそうな鉄の塊」と酷評しまたが、ボストーク・ボルシェビキ重工制作のプロモーションビデオーマトリューシカが並いる戦闘メカニックをひと殴りで破壊してしまう一に感動した兵器ファン（軍指導者、スポンサーを含む）は多いでしょう。ロシアのマトリューシカ人形から取ったと思われる名前どおり、全体的に丸いデザインになっています。しかし、実際は全高が高く標的になりやすいために、跳弾率を高めた結果、そうなっただけということらしいです。

REF　：2	PCP：1	ハードポイント
MV　：2	機跳率：8	肩×2(50)
STR　：3	ETP：65	胸×2(20)
機体HP：50	MTP：490	腕×2(40)
転倒値　：20	ザック：216	腰×2(10)

ハインガット　44GJ《ロングトム》



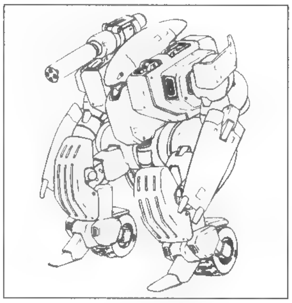
重コンバットシェルにはタンデム型や超重量級などアグレッシブなモデルが多いです。しかし、これらのほとんどは理論上では使い物にならないはずでありましたが、実験的要素が効を奏し、輝かしい戦果をあげるものも登場しました。なお、ロングトムは長距離兵器や重砲で支援射撃を行なうために開発されたモデルです。また、コントロールを火器管制／操縦系に二分したものもあり、そのタイプは実用上の機動性が著しく上昇しています。

REF　：3	PCP：2	ハードポイント
MV　：2	機跳率：3	肩×2(40)
STR　：2	ETP：80	腕×2(40)
機体HP：40	MTP：575	腰×4(10)
転倒値　：16	ザック：240	脚×2(20)

可変型コンバットシェル

コンバットシェルであるがゆえの弱点ー高機動作動時間の短さ、戦場までの輸送の問題ーを本来の機能を失うことなく完全に克服し、コンバットシェル・ファミリーの中でももっともポテンシャルの高いのが、可変型コンバットシェルです。やや大型化したものの、コンバットシェル以外のマシンに状況に応じて変形することができ、戦闘能力や運用上のフレキシビリティ(柔軟性)は理想的で、まさにスーパーウェポンと呼べるメカニックです。しかし、あまりに高価すぎてアーミーでさえ大量採用には二の足を踏んでいる状態なので、メーカー側ではこれに対応して、最近はやや安価な可変型コンバットシェルも発表し始めているようです。なお、ほとんどの可変型コンバットシェルは、専用の固定兵装をいくつか装備しており、データ上のＴＰはこれを考慮したうえでの数値です。なお、原則として固定兵装の載せ換えはできません。

ルノアール　KK-2／GF《ソルシェ》



ルノアール社のドル箱、《ノーブル・コレクション》中の１モデル。多くの専門家は、戦術思想の似通ったガンドッグというメカニックに変形する利点は少ないと論じていますが、ルノアール社のお得意様ー裕福なスーパーマシン・ユーザーたちーはどこ吹く風といった調子です。特筆すべき点として、ソルシェには超高性能のオートバランサーが搭載されており、ガンドック形態時の乗り心地はすばらしく、信じられないくらいです。しかし、これだけ高性能のバランサーを開発しているのに、一般購買層向けの標準ガンドッグを設計しないところに「新貴族思想」を貫く、ルノアール社の格調を感じることでしょう。

<コンバットシェルモード>

専用固定兵装：ＥＣＭポッド２(左肩)、ダッシュレッグ(両脚)、地雷投射器Ｓ(背部)

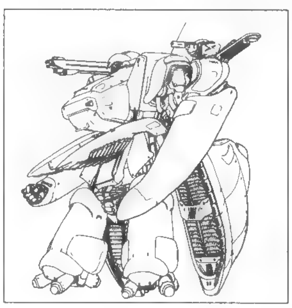
ＲＥＦ	：5	ＰＣＰ	：4	ハードポイント		
ＭＶ	：4	機跳率	：4	右肩×１(30)	腰×２(10)
ＳＴＲ	：2	ＥＴＰ	：35	胸×１(50)	
機体ＨＰ	：27	ＭＴＰ	：320	背部×１(10)	
転倒値	：10	ザック	：162	腕×２(10)	

<ガンドッグモード>

専用固定兵装：ＥＣＭポッド２(ボディ)、右肩×１(30)、胸部×１(50)、背部×１(10)地雷投射器Ｓ、ボディ底面部(手持ち兵器)

ＴＴ	：1	機跳率	：4
ＴＲＥＦ	：15	ＡＣＬ	：12
転倒値	：10	ＤＣＰ	：1

トライクロン　TSH-01《ＭＲＸ(マルクス)》



専門誌で話題が先行した試作機(プロトタイプ)《ＹＭＲ》の量産機です。装甲・機動性・武装の充実した小型ホバータンクに変形することができます。開発段階で盛り込まれていたいくつかの新機軸ーアシスト用高級ＡＩとマリオン・モジュールが搭載されていないのは残念ですが、それでも最高水準の可変型コンバットシェルに仕上がっているのは喜しいことです。仕様変更されたのは主任設計技師と開発部長の謎の失跡が直接の原因らしく、また、設計ミスなのか、コクピット下に人ひとりが収まるスペース（ハードパック50扱い）があります。

<コンバットシェルモード>

専用固定兵装：30㎜ロックガン(右肩部)

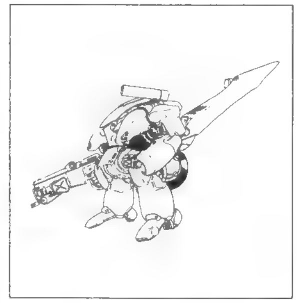
ＲＥＦ	：4	ＰＣＰ	：4	ハードポイント
ＭＶ	：3	機跳率	：6	左肩×１(40)
ＳＴＲ	：2	ＥＴＰ	：52	胸×１(30)
機体ＨＰ	：34	ＭＴＰ	：473	腕×２(20)
転倒値	：13	ザック	：236	腰×２(20)

<ホバータンクモード>

専用固定兵装：30㎜ロックガン(右砲搭部)、左砲搭部×１(40)、胸×１(30)

ＴＴ	：1	機跳率	：13
ＴＲＥＦ	：13	ＡＣＬ	：15
転倒値	：18	ＤＣＰ	：3

ワイズ・ジャパン　ν-5TV《ランスロット》



高価すぎて売れない可変型コンバットシェルをできうるかぎりコストダウンしたモデルで、トライクに変形できます。しかしいくらコストダウンしても絶対的価格はリーズナブルとはいえないのが現実です。それでもランスロットは可変型コンバットシェルの中では、爆発的な売れ行きを記録しています。ところで、ランスロットの原型機はトライクロン社で開発されたという噂があり、ワイズ・ジャパン社が売れそうなメカニックの設計図を他社から買いとることで有名だということもあります。また、噂のもうひとつの要因はそれは以前、トライクロン・ディヴィジョンから市場に流れた10数機の《Ｔ－ＬＡＮＣＥ》なる試作可変型コンバットシェルが、ランスロットに酷似したモデルであったということがあげられます。

<コンバットシェルモード>

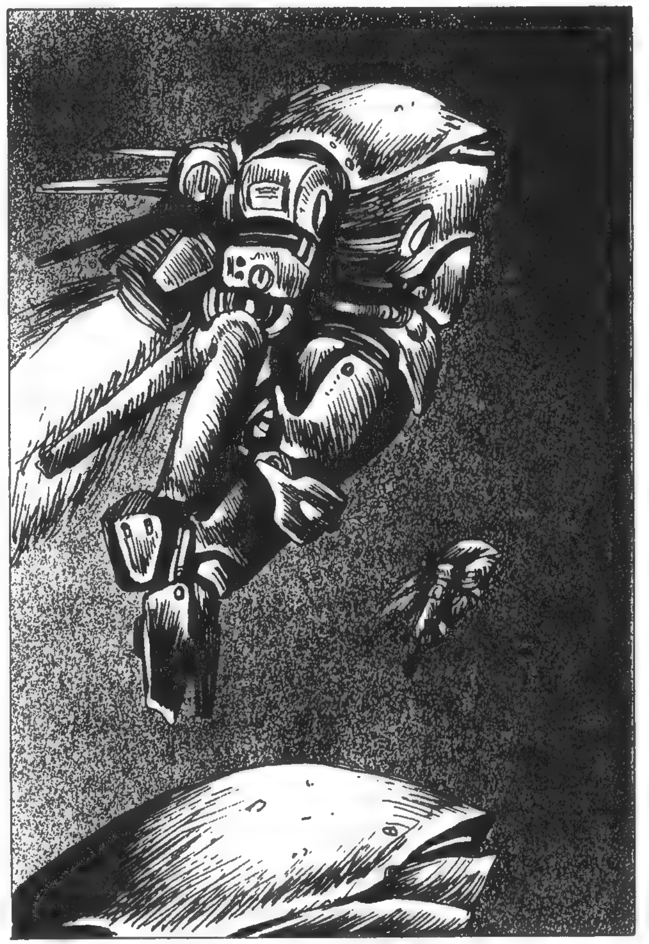
専用固定兵装：7.62㎜ガンポッド(胸部)

ＲＥＦ	：3	ＰＣＰ	：4	ハードポイント
ＭＶ	：4	機跳率	：2	左肩×１(40)
ＳＴＲ	：1	ＥＴＰ	：39	胸×１(30)
機体ＨＰ	：29	ＭＴＰ	：346	腕×２(20)
転倒値	：11	ザック	：108	腰×２(20)

<トライクモード>

専用固定兵装：7.62㎜ガンポッド(カウル部)、肩×２(20)

ＴＴ	：1	機跳率	：5
ＴＲＥＦ	：18	ＡＣＬ	：10
転倒値	：5	ＤＣＰ	：4



SECTION4

ビルドアップアイテム/アクセサリーデータ

ビルドアップ

コンバットシェルを作成する上で、重要なアイテムや性能を上昇させるアイテムを種類ごとに分けて紹介してあります。なお、プラントオプションとアームとレッグは、コンバットシェルのタイプによって、TP値がかわってきます。TP値は軽/標準/可変・重の順番で書いてあります。なお、以下のデータは注意書きがなければ、小数点以下は端数切り捨てで計算します。

プラントオプション

コンバットシェルには最初からプラントが付いていますが、これはその性能を上昇させるアイテムです。

プラントオプション	TP値
プラントブースターA	12/15/18
プラントブースターB	18/23/28
プラントブースターC	27/34/42
ターボキットA	12/15/18
ターボキットB	12/15/18
ターボキットC	8/10/12

プラントブースターA：REF値が2ポイント上昇します。
プラントブースターB：REF値が4ポイント上昇します。
プラントブースターC：REF値が6ポイント上昇します。
ターボキットA：1ゲームに3回まで使用することができ、1回使用すればそのターン中のイニシアチブロールと戦闘ロールのダイスに1D10を追加することができます。しかし、使用するたびに10%の確率でプラントが破損してしまいます。破損してしまった場合は行動不能に陥り、機体HP0と同じ扱いになります。
ターボキットB：1ゲームに2回まで使用することができ、1回使用すればそのターン中のイニシアチブロールと戦闘ロールのダイスに2D10を追加することができます。しかし、使用するたびに20%の確率でプラントが破損してしまいます。
ターボキットC：1ゲームに1回しか使用することができず、使用すればそのターン中のイニシアチブロールと戦闘ロールのダイスに3D10を追加することができます。しかし、使用した場合は35%の確率でプラントが破損してしまいます。

フレーム

フレームはコンバットシェルの骨組みになるため、MTP値自体が増減します。また、フレームによっては相手の攻撃してきた兵器によって、最終的な防御アイテムにもなりえます。

フレーム	TP値
ノーマル	−
メタ＝カーボン	MTP0.14
メタ＝カーボン10	MTP0.17
メタ＝カーボン20	MTP0.20
メタ＝カーボン30	MTP0.23
メタ＝カーボン40	MTP0.26
メタ＝カーボン50	MTP0.29
ライトクローム10	MTP1.12
ライトクローム20	MTP1.15
ヘビークローム10	MTP0.12
ヘビークローム20	MTP0.15
ヘビークローム30	MTP0.18
ヘビークローム40	MTP0.21
ヘビークローム50	MTP0.24

ノーマル：CSに最初から付いているフレームです。
メタ＝カーボン：レーザー兵器の最終ダメージを½にすることができます。TP値はMTPの0.14倍になります。
メタ＝カーボン10：レーザー兵器の最終ダメージを½にすることができます。HPは＋3ポイント上昇し、TP値はMTPの0.17倍になります。
メタ＝カーボン20：レーザー兵器の最終ダメージを½にすることができます。HPは＋6ポイント上昇し、TP値はMTPの0.20倍になります。
メタ＝カーボン30：レーザー兵器の最終ダメージを½にすることができます。HPは＋9ポイント上昇し、TP値はMTPの0.23倍になります。
メタ＝カーボン40：レーザー兵器の最終ダメージを½にすることができます。HPは+12ポイント上昇し、TP値はMTPの0.26倍になります。
メタ＝カーボン50：レーザー兵器の最終ダメージを½にすることができます。HPは+15ポイント上昇し、TP値はMTPの0.29倍になります。
ライトクローム10：HPが−6ポイント低下し、MTPが1.12倍になります。
ライトクローム20：HPが−3ポイント低下し、MTPが1.15倍になります。
ヘビークローム10：HPが＋3ポイント上昇し、TP値はMTPの0.12倍かかります。
ヘビークローム20：HPが＋6ポイント上昇し、TP値はMTPの0.15倍かかります。
ヘビークローム30：HPが＋9ポイント上昇し、TP値はMTPの0.18倍かかります。
ヘビークローム40：HPが+12ポイント上昇し、TP値はMTPの0.21倍かかります。
ヘビークローム50：HPが+15ポイント上昇し、TP値はMTPの0.24倍かかります。

アーマー

コンバットシェルには、最初から装甲(アーマー)が装着されておりません。装甲を付けずに戦闘を行なうことはできますが、相手の攻撃が命中したら、直接、機体HPにダメージを受けてしまいますので、長生きはできないでしょう。

アーマー	TP値
レーザー反射繊維	装甲強度値×20%
ステンレス	0.5
ハイチョバム	1
リフレクター	1.25
ファイバニウム	1.5
アストロナイト	2
リアクティブ・ユニット	20
リアクティブスモーク・ユニットA	20
リアクティブスモーク・ユニットB	20
ミラーコート・ユニット	10

レーザー反射繊維：対弾性の装甲に組み込むことによって、レーザー攻撃を反射できるようになります。最初は100%レーザー攻撃を反射することができま

すが、実弾攻撃を受けるごとに反射率が低下していきます。なお、装甲に組み込むためこれ自体には装甲強度はありません。また、この繊維を組み込んだ場合、装甲強度値×20%のTP値が加算されます。

例）ファイバニウムアーマーの装甲強度値がA126の場合、レーザー反射繊維のTP値は25TPになります。ですので、アーマーの合計TP値は214TPになります。→214=（126×1.5）＋（126×0.2）

ステンレス：対弾性装甲板。いちおうは加工してあるものの、ただの鋼鉄板にすぎません。そのために廉価でもろく、装甲削り値が従来の2倍になってしまいます。データはA1あたりのTP値で、限界厚はA300。

ハイチョバム：対弾性装甲板。本来、戦車にしか付けられなかったチョバムアーマーを改良し、軽量化したものなので相手の貫通率を1ポイント貫通しにくくさせることができます。データはA1あたりのTP値で、限界厚はA200です。

リフレクター：対弾・対レーザー性装甲板。ステンレス合金板に耐レーザー樹脂繊維を組み込んで、衝撃と高熱の両方に耐えられるようにしたものです。データはA1あたりのTP値で、限界厚はA200です。

ファイバニウム：対弾・対レーザー性装甲板。ハイチョバムアーマーに耐レーザー樹脂繊維を組み込んだものなので、相手の貫通率を1ポイント貫通しにくくさせることができます。データはA1あたりのTP値で、限界厚はA200です。

アストロナイト：対弾性装甲板。非常に重たいのですが複合重合金でできているため、装甲削り値が従来の½(端数切り上げ)ですみます。また、レーザー兵器以外の3ダメージ以下の攻撃は、装甲は削れますがすべて無効にすることができます。また、非常に硬いために相手の貫通率を3ポイント貫通しにくくさせることができます。データはA1あたりのTP値で、限界厚はA150です。

リアクティブ・ユニット：対弾性外付装甲。ダメージを受けた瞬間に指向性爆薬を爆発させ、コンバットシェルへのダメージを相殺させてしまいます。このリアクティブはどの程度以上のダメージで作動するかを1～21ダメージの間で、取り付け時に自由に設定することができます。なお、レーザー系兵器の攻撃を受けた場合には、ダメージを相殺することができず、25%の確率で誘爆してしまいます。1回で使い捨てです。

リアクティブ・スモークユニットA：対弾性外付装甲。リアクティブのすき間にCSD材料を詰め込んだもので、指向性爆薬が爆発した瞬間にCSDを噴出し、その効果はまったく同じです。また、このリアクティブはどの程度以上のダメージで作動するかを1～12ダメージの間で、取り付け時に自由に設定することができます。1回で使い捨てです。

リアクティブ・スモークユニットB：対弾性外付装甲。リアクティブのすき間にALPD材料を詰め込んだもので、指向性爆薬が爆発した瞬間にALPDを噴出し、その効果はまったく同じです。また、このリアクティブはどの程度以上のダメージで作動するかを1～12ダメージの間で、取り付け時に自由に設定することができます。1回で使い捨てです。

ミラーコート・ユニット：対レーザー性外付装甲。レーザー系兵器のダメージを防ぐことができる鏡面処理を施された樹脂性板。熱を通しにくく、光を反射・拡散させるためにレーザー攻撃は最初、100%ダメージを受けることがありません。しかし、実弾系の攻撃を受けるたびに最終火力値×1、爆発物は最終火力値×2の数値だけ反射率が低下してしまいます。

アーム＆レッグ

以下のTP値はアームの場合はすべて1本の数値で、レッグの場合は2本分の数値です。ですので2本とも換えなくてはいけない場合は、2本分のTP値をMTP値から差し引いてください。また、片方のアームだけ交換することや両方のアームを別々のものにすることも可能です。しかし、レッグは必ず対で交換しなければ効果を発揮するどころか、移動を行なうことができなくなります。また、アームやレッグにハードポイントがあるコンバットシェルが交換を行なった場合でも、同じ個所にハードポイントが設置されています。

アーム	TP値
標準アーム	－
スナイパーアーム	6／8／10
パワーアーム	10／13／16
兵装内蔵アームA	21／26／31
兵装内蔵アームB	26／32／38
格闘用アーム	16／20／24
クローキット	4／5／6
インパクトキット	8／10／12
ジェットキット	16／20／24
レッグ	
標準型レッグ	－
ジェットレッグ	38／48／58
ダッシュレッグ	48／60／72

アーム

標準アーム：コンバットシェルに最初から装着されているアームです。格闘を行なった場合、毎回35%の確率で壊れてしまいます。

スナイパーアーム：このアームは精密作業が行なえるほど精巧に造られており、射撃時に安定した攻撃を行なえるため、命中値が若干上がります。また、狙撃射撃時にその性能がフルに発揮され、命中値ボーナスが飛躍的に上昇します。しかしその反面、構造はもろくパンチ攻撃を行なうと必ずアームが壊れてしまいます。なお、このアームは2本とも交換しないと効果が発揮しませんので、片方のアームが壊れてしまった場合には、片手射撃のみしか効果が発揮できません。

命中判定修正：狙撃時＋8　通常射撃時＋3

パワーアーム：人口筋肉を増大してあり、通常のアームよりも数段パワーが上がっています。マニピュレーターは大型なのが、装備されております。このアームは格闘を行なって壊れることはありません。

STR＋3

兵装内蔵アームA：通常は普通のアームとして扱うことができますが、腕の中にTP20までのボディ設置兵器を内蔵することができます。内蔵兵器は手首のところを折り曲げて使用することができます。内蔵用兵装のTP値はアーム自体に含まれています。このアームも格闘を行なった場合、毎回35%の確率で壊れてしまいます。

兵装内蔵アームB：手の換わりに2本もしくは3本の鈎爪がついており、格闘を行なうことができます。腕の中にTP20までのボディ設置兵器を内蔵することができ、銃口は鈎爪の中心から出ているので、いつでも使用することができます。内蔵用兵装のTP値はアーム自体に含まれています。

火力値2（鈎爪）

格闘用アーム：人口筋肉を増大してあり、通常のアームよりも若干パワーが上がっています。通常の手首のかわりに鈎爪が2本もしくは3本装着されているので、銃火器は扱うことができません。

火力値5　STR＋1

オプションキット

アームのハードポイントに取り付けて、格闘攻撃の威力を上げることができます。しかし、標準アームと兵装内蔵アームAに取り付けて使用した場合は、1回の使用でアームが壊れてしまいます。

クローキット：手の甲に溶接して取り付けるので、ハードポイントを使用しません。火力値＋1

インパクトキット：火薬の爆発力を利用することで、肘より先のひじをスライドさせてパンチ力を強制的に上昇させます。　火力値＋3　使用回数4

ジェットキット：上腕部の裏にマイクロジェットブースターを取り付けて、威力を強制的に上昇させます。この攻撃は腕に過度の負担がかかるため、使用するたびに格闘用アーム以外は50%、パワーアームと格闘用アームは15%の確率でアームが壊れてしまいます。また、攻撃が外れた場合にはコンバットシェルのバランスが崩れるため、転倒判定を行なわなければなりません。なお、この攻撃は反動が大きいため、足が地面についていなければ行なうことはできません。火力値＋8　使用回数3回

レッグ

標準型レッグ：最初からCSについています。

ジェットレッグ：ふくらはぎのところにジェット推進口がついています。ザックのすべての機動ユニットと連動してジェットを噴かし、機動移動時のMVとREFを向上させます。REF値＋5　MV＋2

ダッシュレッグ：足首より先がダッシュローラー(ターンピック付)に換えられており高速移動が可能ですが、通常歩行には向いていないため全力移動を行なうことができません。なお、データはザック・ビルドアップアイテムデータを参照してください。

歩行時MV－1（最低MV1）

電子装備

基本的にはコンバットシェルが扱う、兵器の命中率を上昇させるアイテムですが、相手のコンバットシェルやフラッグを発見することもできます。なお、このアイテムはコンバットシェルの機体に内蔵することができますが、レーダーのみはザックにも取り付けることができます。

レーダー

遠距離にいるコンバットシェルやフラッグの索敵を行なうことができます。また、間接／ザック兵装

攻撃やホーミングミサイルを行なう際に、使用します。

レーダー	ETP値
レーダーポッドA	30
レーダーポッドB	20
レーダーポッドC	10
サーチオプションI	5
サーチオプションII	10
サーチオプションIII	15
ポイントオプションI	5
ポイントオプションII	10
ポイントオプションIII	15
センサー	
光学サイト	4
テレスコピックスコープ	10
レーザーサイト	20
光学増幅キット	5
IRセンサー	30
モーションデティクター	15
サーチブースターキット	6
ポイントブースターキット	6

レーダーポッドA：効果範囲は25ヘクスです。索敵と間接攻撃の照準装置です。索敵を行なうときの基本成功率は45%です。なお、オプションは2つまで装着できますが、効果は重複しません。
レーダーポッドB：効果範囲は20ヘクスです。同上
レーダーポッドC：効果範囲は15ヘクスです。同上
サーチオプションI：索敵率を10%上昇させます。
サーチオプションII：索敵率を20%上昇させます。
サーチオプションIII：索敵率を30%上昇させます。
ポイントオプションI：ザック用兵装の命中値を2ポイント上昇させます。
ポイントオプションII：ザック用兵装の命中値を4ポイント上昇させます。
ポイントオプションIII：ザック用兵装の命中値を6ポイント上昇させます。

センサー

直射撃兵器の命中率を上昇させるアイテムです。しかし、中にはセンサー範囲内に侵入してきた相手を、識別（索敵）できるものもあります。
光学サイト：効果範囲は8ヘクスあります。1種類の兵装の命中値に＋2ポイントの修正を加えられます。
テレスコピックスコープ：効果範囲は10ヘクスあります。1種類の兵装の命中値に＋4ポイントの修正を加えられます。
レーザーサイト：効果範囲は10ヘクスあります1種類の兵装の命中値に＋8ポイントの修正を加えられます。
光学増幅キット：レンズに入ってくる光学情報を増幅処理をして、上記の3つのセンサーの効果範囲＋3ヘクスを増大します。
IRセンサー：効果範囲は7ヘクスあります。すべての兵装の命中値に＋3ポイントの修正を加えられます。
モーションデティクター：効果範囲は6ヘクスあります。移動物体検知器。この範囲内に入ってきたユニットはただちにセンサーに検知され、無条件で識別することが可能です。また、ブースターを取り付けることによって性能を増大させることもできます。サーチブースターキットは2個までしか取り付けることができませんが、ポイントブースターキットは5個まで取り付けることが可能です。
サーチブースターキット：モーションデティクターに取り付けるオプション装置です。この装置を取り付けると感知範囲が＋2ヘクス増幅されます。
ポイントブースターキット：モーションデティクターに取り付けるオプション装置です。この装置を取り付けると検知範囲内にいるユニットにすべての兵装の命中値に＋1ポイントの修正を加えて攻撃することが可能です。

アクセサリー

アクセサリーにはコンバットシェル本体やハードポイントに取り付けて性能を上げたり、ほかの兵装を使いやすくするものがあります。

アクセサリー	TP値
ジャミングラック	4〜10
スタビライザーブレードS	10×2
スタビライザーブレードM	20×2
ステルススプレイ10	5
ステルススプレイ20	10
ステルススプレイ30	15
ステルススプレイ40	20
ステルススプレイ50	25
デコイパック	5
デコイパックDX	10
ハードパック10／20／30	−
HKR液	10
バリアブルフレーム	10
ホーミングミサイルラック	4〜10

ジャミングラック：複数の射出用ジャミングアイテムを同時に発射できる装置で、ラックの種類は1〜5連装ラックまであります。それぞれのラックには別々のアイテムを装備することができ、前方180°の3ヘクス以内でしたら、好きなところに投下させることができます。
スタビライザーブレードS／M：飛行時の機動性／安定性を向上させるパーツで、飛行中のみブレードSは＋2、ブレードMは＋4ポイントREF値を上昇させます。このパーツを左右対称1対つけるごとに1回の飛行中に60°の範囲で、1回だけ旋回することができます。設置個所を増やせばその対になっている数だけ旋回することできます。なお、片方のブレードが破壊されたら、REF修正と旋回能力が直ちに失われます。
ステルススプレイ10〜50：機体に吹きつけておくとその戦闘の間、レーダーに発見されにくくなります。相手が索敵を行なう際にその数値だけ、成功率を低下させることができます。しかし、間接攻撃などはヘクス攻撃のため、効果はありません。
デコイパック：コンバットシェルの形をしたダミー風船を放出し、ダミー風船は瞬時にふくらみます。ダミー風船はある程度、精巧に作られていますので、10ヘクス以上離れている相手にはダミーかどうかを見抜くことができません。10ヘクス以内に近づいても相手(プレイヤー)がデコイ（おとり）だと気づくまで、そのままダミーユニットを使用して動かしてかまいません。

ダミー風船は直進しかできませんが、毎ターンの速度を1〜4ヘクスの間なら射出時に設定することができます。しかし、1度設定したら変更することはできません。

ダミー風船に攻撃が命中した場合、すぐに破裂してしまいます。また、レーダーで索敵されると、金属／熱源反応がないため、すぐにダミー風船ということがバレてしまいます。なお、相手が視認できる場所で使用した場合、すぐにダミー風船だということがバレてしまいますので、ダミーユニットを盤上に設置することはできません。

デコイパックDXは赤外線放射装置を内蔵しているので、レーダーをごまかすことができます。

注：デコイパックを使用した場合は、ただちにコンバットシェルユニットを取り除き、ダミーユニットを2枚盤上に置きます。なお、ユニットの傷などで本物を見破られてしまうのを防ぐために、使用者は発見されるまでどちらを本物にするかを紙に書いておかなければなりません。

ハードパック10／20／30：マガジン、格闘兵器、手榴弾など兵装を、ハードパック10なら数値と同じ10TPまで収納することができます。なお、ハードパック自体にはTP値がありませんので、ハードパックに入れた装備のTP値しか、MTP値から差し引かれません。
HKR液：ハイパーケミカルリンゲル液の略称。通常のケミカルリンゲル液に爆発性の高い物質を混入して、コンバットシェルの性能を強制的にパワーアップさせます。しかし、マッスルシリンダーに過度の負担がかかるため、9ターン以上コンバットシェルを使用していると毎ターン25%の確率でマッスルシリンダーが破裂してしまいます。マッスルシリンダーが破裂してしまった場合は、行動不能（この場合は機体HP0扱い）になってしまいます。HKR液を使用しているゲーム中は、すべての戦闘ロール値に＋10ポイントの修正がつきます。
バリアブルフレーム：ハードポイントの兵装搭載量を拡張するためのパーツです。コンバットシェルの胴部(肩、胸、腰など)のハードポイントに取り付けると搭載TP値が従来の2倍に増えますが、ハンギング方式でしか設置できません。なお、従来のハードポイントの兵装積載量を超えた兵装TP値とバリアブルフレームのTP値は、MTPに含まれます。
ホーミングミサイルラック：一度に複数のH・ホーミングミサイルを発射することができます。ラックの種類は1〜5連装ラックまであります。それぞれのラックには別々のH・ミサイルを装備することができ、同時にすべてを発射することができます。なお、2連装のラック自体のTPは4TPで、最大ラック数の5連装は10TPです。H・ミサイルのTPとラック自体のTPを合計するので、5連装の場合は50TPになります。

SECTION5
ザック・ビルドアップアイテムデータデータ

ザック

着脱可能な背部ユニット部で、カバーの中に以下のようなロケットブースターや兵器などを好きなように組み込むことができます。しかし、便利な装備を取り付けられる反面、コンバットシェルが重たくなるため、若干ですが行動に影響があります。ですが、ザックを切り離すことで低下した性能は回復します。

ザック	ＴＰ値
ザックケース50〜200	0.2
ザックカバーA	20
ザックカバーB	35
ザックカバーC	50
ロケットブースター	35
簡易ホバー	40
ダッシュローラー	40
ブースターウイング	40
プロペラントタンク	10
大型プロペラントタンク	60
ハードパック10〜30	−
ウェポンレスト	5

ザックケース50〜200：50から５ＴＰきざみで、ザックの外装ケースを選択することができます。ザック外装ケース自体の重さは５ポイントにつき１ＴＰかかります。ですので、ザック外装ケース自体の重さは、最小が10ＴＰで最大が40ＴＰあります。

ザックカバーA〜C：ザックを守るために硬い合金でできたカバーです。カバーに攻撃が命中したときに、１Ｄ６を振ってα以上が出れば攻撃を防ぐことができ、ザックが破壊されることを防ぐことができます。

α＝Ａ：ＣＰ４／Ｂ：ＣＰ３／Ｃ：ＣＰ２

ロケットブースター：空中を飛行するためのノズルが２〜４個ついており、これがコンバットシェルに巨大な推力を与えます。ブースターを使用すると全ての障害物を無視して、直進のみ移動(飛行)することができます。飛行中はウイングなどアクセサリーを装備していないと、旋回を行なうことができません。また、最低12ヘクス以上移動しないと着陸する(止まる)ことはできません。燃料は１ターンしか持ちませんが、プロペラントタンク１つで１ターン追加飛行が可能です。

ＲＥＦ＋30、ＭＶ＋20

簡易ホバー：厚いラバー製のホバーユニットがコンバットシェルの脚の間で大きく膨らみ、それにまたがるような感じで使用します。移動方法は前３方向にユニットの向きを変えずに移動することができます。方向転換は１回につき、１ＭＶを消費して120°まで行なうことができます。簡易ホバーを使用しているときに攻撃が兵装に命中した場合、ホバーユニットが破壊される可能性がありますので、キャラクターシートの兵装一覧表にホバーユニットを表記しておいてください。燃料は２ターン持ちますが、プロペラントタンク１つで３ターン追加行動が可能です。

ＲＥＦ＋５、ＭＶ＋９

ダッシュローラー：使用するときはローラーユニットが地面までおり、これに半分よりかかるようにして、移動ポジションにつきます。ローラーユニットは消費する燃料が少ないので、使用回数は多いですが直進／後退しかできません。また、平地や森林、道路などの地面が平らなところでしか使用することができません。なお、方向転換はターンピックを装備しているので、１ＭＶを消費しますが好きな方向に旋回することができます。燃料は３ターンしか持ちませんが、プロペラントタンク１つで５ターン追加行動が可能です。

ＲＥＦ＋12　ＭＶ＋４

ブースターウイング：これはザックに直接取り付けるもので、装備した場合は飛行中に１回だけ、好きな方向に旋回を行なうことができます。このウイングはザックの機動ユニットに直接設置するタイプで、飛行中のみＲＥＦ値＋７の効果があります。なお、片方のブレードが破壊されたら、ＲＥＦ修正と旋回能力がただちに失われてしまいます。

プロペラントタンク：機動ユニットの使用時間を延長することができる燃料タンクです。なお、ザックが破壊された場合、このタンクが１つ残っているごとに10％の確率で誘爆してします。

大型プロペラントタンク：機動ユニットの使用時間を大幅に延長することができます。通常のプロペラントタンクの10倍の容量があります。なお、ザックが破壊されたとき、燃料が満載の場合は60％の確率で誘爆してしまいます。なお、通常のプロペラントタンクを１つ使いきった段階で誘爆確率が６％ずつ低下していきます。

ハードパック10〜30：マガジン、格闘兵器、手榴弾など兵装を、ハードパック10なら数値と同じ10ＴＰまで収納することができます。なお、ハードパック自体にはＴＰ値がありませんので、ハードパックに入れた装備のＴＰ値しか、ＭＴＰ値から差し引かれません。

ウェポンレスト：手持ち兵器もしくは格闘兵器を１つ、つるしておくことができるフックです。このフックにつるした兵装のＴＰ値は、ザックＴＰではなくＭＴＰに含まれます。

搭載兵器各種：SECTION.6の「５．ザック搭載兵器」を参照してください。

電子戦兵装各種：ザックにレーダーを取り付けると大きなアンテナが張れるため、索敵範囲が５ヘクス拡張されます。しかし、カバーを取り付けるためＴＰ値が1.5倍（端数切り上げ）になります。詳しいデータは“電子兵装”を参照してください。

SECTION6
コンバットシェル用専用兵装データ

1．手持ち兵器

コンバットシェルのメインウェポンとなる装備です。これは中距離戦闘用に開発されており、用途に合わせてさまざまなバリエーションが発表されています。手持ち兵器は実弾系／レーザー系／爆発物系の３種に大別されます。以下に各種別ごとの兵装を紹介します。

実弾系

手持ち兵器の中ではいちばんポピュラーな兵器。中距離までなら命中率も良く、うまく攻撃を行なえば、厚い装甲でも貫通してダメージを与えることができます。また、このタイプの兵器のみは弾の当たりどころによっては、期待値以上のダメージを与えることが可能です。

20㎜コンパクトガン：コンバットシェル用のハンドガン。サイボーグライフルの銃身(バレル)を切り落とし、コンバットシェル用に改良しようという単純な発想から生まれた兵器です。しかし、片手撃ちにおいてもをしても命中率が安定しており、理想的なコンバットシェル用のサイドアームと呼ぶことができるでしょう。

20㎜サブマシンガン：片手撃ち攻撃を行なっても銃のバランスがとれているため、命中率が安定している兵器です。近距離戦は強いですが中距離以上は銃身が短いため、弾がバラついてしまうのがネックです。

20㎜バスターライフル：今までは対装甲20㎜ヘビーマシンライフルがコンバットシェルのメイン装備として有名でしたが、今では強力な兵器や目的別兵器が開発されており、世代後退の時期を迎えています。

30㎜バスターライフル：この兵器は、対装甲20㎜ヘビーマシンライフルの強化版として開発されたもので、現在では20㎜バスターライフルにかわってコンバットシェルのメイン装備となっています。ちなみにバスターライフルというのは、ハンターたちがつけた俗称です。

30㎜バーストＡＴライフル：30㎜バスターライフルを狙撃用に改良した兵器。バースト機能によって攻撃力のアップを図っています。また、バレルの改良により、従来のバスターライフルよりも中距離以上の命中率が向上しています。

55㎜ロングライフル：コンバットシェルが扱いやすいように自動装填戦車砲システムをライフル型に再設計し、連射速度を可能なかぎり高めた兵器。兵器としてバランスがとれていますが、銃自体が大きいため、近距離での機敏な運用は困難なのがネックです。

105㎜ロングライフル：手持ち武器としてコンバットシェルが運用できる火器としては、限界のサイズともいわれている大型兵器。命中精度が中距離以上に合わせてあるために、近距離に近寄られると照準を合わせられませんが、貫通力は最高を誇ります。

7.62㎜バルカンライフル：対人兵器としては強力無比な7.62㎜バルカン砲をコンバットシェル用に再設計したもの。大人数の歩兵もあっというまに掃討でき、対空砲としても有効。

12.7㎜バルカンライフル：コンバットシェル用にさらにひとまわり大きい口径でバルカン砲として設計されたもの。この兵器は相手を撃破するよりも、相手の装甲を削ったり、兵装を破壊する目的で開発された兵器です。

ジャイアントショットガン：コンバットシェル用に開発された大型オートショットガンで、弾種は２種類あります。弾はマガジンの中に込めてある順番に関係なく、発射したい種類の弾を発射することができます。

スラッグ：鉛でできた１体成型弾を発射するため、反動が大きく命中率は悪いですが、相手に多大なダメージを与えることができます。この弾に貫通値はありませんが相手に命中した瞬間に弾頭が押し潰れ、相手の装甲に広範囲のダメージを与えるため、装甲を最終火力値の２倍の数値を削ることができます。なお、この弾は最終火力値にダイスの火力修正値を追加することができません。

バックショット：射程は短いですが大粒の散弾を複数発射するため、高い命中率を誇ります。しかし弾自体が小さいため貫通力はありません。そのため、装甲の薄いメカに対してある程度効果がありますが、たいていは相手を破壊するよりは装甲を削ったり、兵装を破壊するのによく使用されます。また、戦闘ロールのダイス目の結果によっては以下のように、命中個所とダメージ判定回数がかわってきます。

攻撃ロール		回避ロール		結果
攻撃ダイス目２倍	≧	回避ダイス目	＝	被害判定Ｘ回
攻撃ダイス目	≧	回避ダイス目	＝	被害判定１回
攻撃ダイス目	＜	回避ダイス目	＝	被害判定なし

Ｘ：１回の命中判定で行なえる攻撃回数。

重・可変型 CS：3回　標準 CS：2回　軽 CS：1回

30㎜ロックガン：ロックガンは弾体発射のため、レーザーなみの電力が必要な割りにそれほどの戦果は期待できませんが、遠距離まで安定した攻撃を行なうことができます。そのうえ、通常のハイパワー射撃も可能ですが、モード切り替えで電力充填時間を短縮し、弾体のバースト射撃が可能になっています。火力は低くなりますが(バースト時は右火力欄を使用)、使い分けによって便利な兵器となるはずです。しかし構造上、装弾数が少なめなのが残念です。なお、ロックガンはバレルが電車のレールのような構造をしているため、通称レールガンと呼ばれています。

パイルショット：弾丸のかわりに鉄の棒を撃ちだし、破壊力と貫通力を極限まで高めた特殊な兵器。しかし、重たい鉄の棒を撃ちだすために射程距離が従来の火器よりも著しく短くなっています。

レーザー系

コンバットシェル用兵器としては高価すぎますが、遠距離まで安定した攻撃を行なうことができます。また、対レーザー装甲以外は装甲を溶かしてしまうため、装甲はレーザー兵器の前には何の意味もないものになってしまいます。しかし、レーザーは基本的に“光”を収束させたものなので、鏡面処理を施されている装備に命中すると跳ね返されてしまい、ダメージを与えることができません。なお、このゲームではヒート／レーザー／メーザーを同じ性質のものとして扱っています。

ヒートガン：レーザー技術の粋を集めて開発されたため、手持ち兵器の中で、いちばんコンパクトにできあがった兵器です。しかし、そのために収束率が悪

く、たいしたダメージを与えることができませんが、あくまでサイドアームとして考えれば、その性能は申し分のないものに仕上がっています。

ヒートライフル：赤外線を増幅させ、相手に高熱のダメージを与える兵器。レーザーライフルとほぼ同じ性能ですが、ヒートライフルは近距離の命中率がすぐれています。

レーザーライフル：レーザーを収束させて、相手に高熱のダメージを与える兵器。ヒートライフルに比べ、遠距離の命中率がすぐれています。

ビームスプレーガン：荷電金属粒子を1目標に対して、散らすようにレーザーを浴びせるハイテク破壊兵器。射程は短いものの命中したら機体HPにダメージを与えるのはもちろん、外装に取り付けてあるすべての兵装に20%の確率でダメージを与えることができます。なお、この兵器は照射面積当たりの熱量が低いため、装甲を貫通することができません。

パルスレーザーガン：1発分のレーザーエネルギーを断続的に発射し、発射数を強制的に増やした兵器。威力が極端に低下しますが弾幕を張るため、命中率は驚くほど向上しています。

メーザーランチャー：レーザーよりもさらに高出力のメーザーを射出する兵器。手持ち兵器の中で唯一、S／B／Aの3種類の射撃を撃ちわけらますが、大型のため近距離への攻撃は照準を合わせるのが難かしいのがネックです。

バスターランチャー：コンバットシェルが、手持ち武器として運用できるレーザー系射出兵器としては最大の口径と形態です。軽コンバットシェル程度なら一撃で破壊してしまうほどの威力を持っていますが、エネルギー充填にまるまる1ターンかかってしまうのがネックです。そのため、攻撃は速くても2ターンに1回しか行なえず、しかもレーザー攻撃のため、対レーザー装甲の前には何の効果も発揮できません。

爆発物系

手持ち兵器の中ではいちばん破壊力がある系列ですが、命中率が遠距離になればなるほど悪くなるため、センサーがなければ攻撃を命中させるのが難しいのが現状です。しかし、ちょっとの差で攻撃を命中させられなくても、爆風によって若干ですが相手にダメージを与えることができます。また、その破壊力は相手の装甲を多く削りとることができます。

4連ハンディロケットガン：この兵器は4つのバレルがあり、そこから小型ロケット弾を発射する特殊な構造でできています。そのため、爆発物系の中で唯一バースト射撃が可能であり、センサーがなくてもそこそこの命中率を期待できます。

グレネードランチャー：ガス圧で手榴弾を遠方にまで飛ばす目的で開発された兵器。手持ち兵器の中では唯一、直射撃攻撃と間接攻撃を行なうことができます。しかし、攻撃方法によって破壊力と射程距離が違ってくるので、使用時には注意してください。

ハンディロケットランチャー：大型ロケット弾を平たい発射台の上下に、4本ずつ並べてあるだけといった大ざっぱな兵器。ロケット弾がむきだしのままなので被弾すると大爆発してしまいますが、一度に4本も大型ロケット弾を発射できるため、その破壊力を目の当たりにしたらそんな不安は吹き飛んでしまうでしょう。しかし、さすがに重いために近距離でのとりまわしは悪く、命中率も極端に悪いのがネックです。

ソリッドシューター：バズーカ型で後部に6連シリンダーとガス排出口が付いています。シリンダーに弾頭を込めてあるため、装填順番に関係なく発射したい種類の弾を発射することができます。なお、各種弾頭の特徴は下記のとおりです。

AT弾：高熱を発する対装甲用テルミット弾。火力値10　貫通値17

レーザーパック弾：レーザーエネルギーを詰め込んだカプセル弾。対象物に触れた瞬間に収縮されていたエネルギーが爆発し、そのまわりにあるものを高熱で溶かしてしまいます。なお、この攻撃は装甲を貫通するのではなく、その場でエネルギーが爆発するため、その範囲内の物を蒸発させるだけです。

火力値8　装甲削り値：火力値×3

スモーク弾*1：着弾したヘクスとその隣接ヘクスに煙幕を発生させます。効果はCSDと同じで効果時間は1ターンです。

フラッシュボム弾*1：着弾した瞬間に強烈な閃光を発し、搭乗者の視力と各種光学系センサーを破壊します。着弾ヘクスから3ヘクス以内で、この閃光が見えるものは特殊兵装チェックを行ない、失敗すると一瞬の間、失明してしまいます。失明している間は、現在のターンを含めて1D3ターンの間、すべてのロール値が½(端数切り捨て)になってしまいます。また、範囲内にいるコンバットシェルは、光学系センサーが60%の確率でどれかひとつが壊れてしまうため、その場合はダイスでランダムに決定します。効果時間は着弾した瞬間だけです。なお、閃光を見てしまう範囲は、両手で使用した場合の手持ち兵器の攻撃範囲です。

粘着弾：トリモチのような材質でできた硬化ポリマーカプセルを射ちだし、相手の機動力を鈍らせます。相手が特殊兵装チェックに失敗した場合は、現在のターンを含めて1D2＋1ターンの間、すべてのロール値が1/3(端数切り捨て)になってしまいます。なお、一つの目標に複数の粘着弾が命中した場合、効果は重複します。

ネット弾：10m四方のネットを撃ち出し、そのネットで相手を絡め取ります。相手が特殊兵装チェックに失敗した場合は、重コンバットシェル以外は現在のターンを含めて2ターンの間、一切の行動を行なうことができません。重コンバットシェルは大型のためにネットの拘束力が弱くなり、次のターンには効果がなくなってしまいます。また、戦闘ロールのダイス目が相手より2倍以上もしくはクリティカルだった場合は、相手が重コンバットシェルであろうとも効果時間が3ターンに増えます。なお、身動きができない間に攻撃や回避行動を行なう場合は、戦闘ロール値は“0”で判定を行ないます。いいかえれば、ダイス目のみで判定を行なうということです。

帯電ペイント弾：電子戦装備を狂わせる磁粉の混じった特殊ペイントカプセルを発射し、相手の電子戦装備を狂わせます。この攻撃が命中した場合、各電子戦兵装が60%の確率でその試合の間、使い物にならなくなります。また、ペイントが付着したコンバットシェルは、ジャミングを行なってレーダーから消えても、磁気を帯びているためにジャミングの効果が切れればすぐにレーダーに反応してしまいます。

＊1：この弾種はヘクス指定攻撃を行なうことができます。

2．HD設置兵器(直射撃用)

主に対人用のものを設置するので、相手が近すぎてメインウェポンが使用不可能な場合や格闘戦を行なえないときに使用すると良いでしょう。

実弾系

5.56mmガンポッド：すべてのガンポッドは涙滴型で、リモコン操作できる小火器システムが内蔵されています。この兵器はいちばん破壊力が低いため、HDの容量がない以外はなるべくほかの兵器を取り付けることをお薦めします。

7.62mmガンポッド：ハードポイントが大きいのなら、このくらいのガンポッドを取り付けておくことをお薦めします。そうすれば、貴重な主力兵器の弾を浪費を防ぐことができ、相手の装甲くらいは削ることができるからです。

20mmガンポッド：通常は副武装という性格上、火力は小さいものですが、このガンポットはそこそこ高い威力を持つので、ユーザーに安心感を与えてくれるでしょう。

レーザー系

レーザーガンポッドS／M／L：火力も低く、射程距離も短いが相手の装甲を貫通できる攻撃を数多くできるのが、この兵器の魅力です。名称のあとにあるアルファベットはスモール、ミドル、ラージの略で、その順番どおりに火力値は上がっていきますが、命中率は逆に低下していきます。

爆発物系

ロケットガンポッドS／M／L：ロケット弾を可能なかぎりコンパクトにし、運用性と連射性を高めた兵器。命中率はほかの種類のガンポットに比べ悪いですが、命中した際の破壊力と装甲削り値が魅力です。名称のあとにあるアルファベットはスモール、ミドル、ラージの略で、その順番どおりに火力値は上がっていきますが、命中率は逆に低下していきます。

グレネードショットS／M／L：HD設置兵器としては手頃な兵器なので、ほとんどのブロックバスターがコンバットシェルの下腕部や胴部に1発は装備する単発式対装甲ロケット弾。命中率も火力もそこそこあるため、つけて損はない装備。名称のあとにあるアルファベットはスモール、ミドル、ラージの略で、その順番どおりに火力値は上がっていきますが、命中率は逆に低下していきま

す。

特殊兵器

パイルショット：1mもの長さの尖った2本の合金棒を強力なスプリングで打ち出す野蛮な兵器。合金棒の重さから、ごく近距離の敵にしか効果はないですが当たれば、相手の装甲を簡単に貫通することができます。

ハーケンショット：パイルショットをもっとワイルドにした兵器です。1.5mもの長さの尖った合金棒は、相手を串刺しにするのに十分な威力を発揮するでしょう。

地雷投下器S(シングル)：2種類ある敷設型地雷のどちらかひとつを投下できる兵器です。地雷は双方とも金属／熱源反応方式を採用しているため、ロケットブースター以外の移動手段で、この地雷があるヘクスを通過したコンバットシェルは、地雷が作動してしまうため必ず被害判定を行なわなければなりません。

この攻撃は特殊で、"兵装" カードで使用することができます。"兵装" カードを選択したターンの最中に移動してきたどこかのヘクスに設置することができますが、1ヘクスにつき1個しか設置できません。なお、地雷を設置したヘクスは紙などに記入しておいてください。

FMAC（エフマック）：フィックス・マイン・アンチ・コンバットシェル。この地雷（マイン）はコンバットシェルを感知するとただちに爆発して、ダメージを与えます。この攻撃を受けたコンバットシェルは爆発の威力で、このヘクスに侵入した際に使用している移動ユニットと脚歩行のMV値が半減(端数切り捨て)してしまいます。ダッシュレッグの場合には、ダッシュローラーと脚歩行の双方のMV値が低下してしまいます。なお、脚歩行のMV値が0以下になってしまった場合には、そのコンバットシェルはその場に転倒してしまいます。

火力値10　装甲削り値：火力値×2

BMAC（ビーマック）：バウンド・マイン・アンチ・コンバットシェル。コンバットシェルが近づくと地雷が空中に飛び上がり、空中から爆風とともに金属の破片を浴びせてダメージを与えます。この攻撃を受けたコンバットシェルは機体サイズによって、被害判定を行なう回数*2が違ってきます。

火力値6　装甲削り値：火力値×1

＊2：可変型・重CS：3回　　標準CS：2回　　軽CS：1回

MTMAC（エムティーマック）：マグネット・トラップ・マイン・アンチ・コンバットシェル。コンバットシェルが近づくと磁気を帯びたワイヤーネットが絡みつき、コンバットシェルの動きを封じ込めてしまいます。このワイヤーネットは現在のターンを含めて2ターンの間磁気を発生しており、このワイヤーネットに捕まっているコンバットシェルは、その間一切の行動を行なうことができません。また、身動きができない間に攻撃や回避行動を行なう場合は、戦闘ロール値は "0" で判定を行ないます。いいかえれば、ダイス目のみで判定を行なうということです。なお、この攻撃は相手にダメージを与えることができません。

地雷投下器T(トリプル)：性能はシングルと同じですが、一度に地雷を3個まで投下することができます。地雷は横3ヘクスもしくは縦1列に隣接して投下することができます。

アシッドスプレー：強力な硫酸をかけて、相手の装甲を溶かしてしまう凶悪な兵器。この攻撃は装甲強度へ5D10ダメージを与え、それ以外に命中した場合は、以下を参照してください。

兵　装　：兵装は破損し、装甲へ3D10のダメージ
シールド：ダメージの1/3
機体HP：ダメージの1/5、この場合は装甲がない場合に適用される

ソニックガン：強烈な振動波を照射して、相手の装甲と内蔵もしくはザックに搭載されている電子機器へ影響を与えます。機体そのものにはダメージを与えられませんが、装甲強度へ2D10ダメージを与え、各電子戦兵装を25%の確率で破壊します。この攻撃は実体のない振動波なのでシールド防御を行なうことはできません。

フレイムスロウワー：粘着性物質を主成分とした火炎放射器。相手が特殊兵装チェックに失敗したら、粘着性物質がコンバットシェルに付着して1D3＋1ターンの間、燃え続けます。炎が燃えているターンの終わりには毎回装甲チェックを行ない、機体HPにダメージを受けたかをチェックします。粘着性物質が機体正面に付着している場合は、視界が悪くなってしまうため、レーダーを使用しない戦闘ロール値がすべて½(端数切り捨て)になります。

装甲チェック：装甲強度≧D%
成　功：装甲強度－1D10
失　敗：装甲強度－1D10、機体HP－1
ファンブル：装甲強度－2D10、機体HP－3

Xレイスクランブラー：X線を投射し、効果範囲内にいるコンバットシェルのセンサーとレーダーを破壊する目的の特殊兵器です。この兵器は相手のいる距離によって破壊確率は変化してしまい、破壊チェックは兵装1個ごとに個別に行ないます。

この装置を作動させてた場合、相手のセンサー／レーダー上から消えることができるので、敵コンバットシェルから視認されていなければユニットをダミーユニットにかえることができます。なお、Xレイ手榴弾にはこの効果はありません。

隣接：70%　2ヘクス：50%　3ヘクス：40%

3．ボディ設置兵器(間射撃用)

20mmミサイルポッド：小型のミサイルが20発も詰まっているので、大量に弾幕射撃を行なって、相手に多く被弾させることができます。しかし、1発自体の火力値が低いので、相手に多大なダメージを与えることは期待できません。

40mmミサイルポッド：標準型のミサイルを発射します。威力も装弾数もそこそこあるため、相手にダメージも与えたいし、ミサイルを弾幕として大量に使いたい欲張りな人にお勧めな兵器です。

60mmミサイルポッド：大型のミサイルが6発詰まっているので、相手に多大なダメージを与えたいパワー重視の人にお勧めの兵器です。

90mmモーターランチャー：標準型に比べると若干威力は低下しますが、奇襲攻撃の前などに陽動目的で使用するぶんには、申し分のない威力です。弾体の装填は自動化されており、連続発射が可能になっています。

110mmモーターランチャー：標準的な迫撃砲。直撃すれば小型の装甲車などは、一撃で撃破できる威力があります。

4．格闘兵器

ほとんどの装備は火力値が低いのですが、至近距離からの攻撃なので相手の弱点を狙いやすく、また、この距離からでは相手が手持ち兵器を使用できないといった利点があります。

電磁ナックル：コンバットシェル用のスタンナックル。その効果は絶大ですが、パワーを使い切ると何の効果がもありません。

インパクトナックル：指向性爆薬のついたコンバットシェル用ナックル。コンバットシェルのパワー＋爆薬の火力で目標を粉砕します。

クラッシャーナイフ：コンバットシェル用のコンバットナイフ。ナイフといってもとんでもない大きさがあります。

ハーケンスピア：ハーケンショット用の合金棒を、格闘戦用に握りやすく改良した兵器です。

アイアンソード：重たい合金製の剣。使用者の好みに合わせて、古今東西の刀剣デザインを用意してあります。

アイアンランス：長さが最低でも4m以上もあります。これで相手を突くのは至難の業なので、たいていはこれを構えて突撃し、相手を串刺しにします。

レーザーブレード：本体は柄の部分しかなく、使用する際にエネルギーが剣状に発生し、相手の装甲を無視して切り裂く兵器です。エネルギーパックがなくなるとただの棒になってしまい、戦闘では役に立たなくなってしまうので、エネルギー残量に注意してください。

ヒートアックス：基本的にはレーザーブレードと同じ兵器です。その破壊力はレーザーブレードよりも上まわりますが、扱いやすさは低下しています。

ヒートランス：合金製のランス自体凶悪な兵器ですが、これはそれをエネルギー兵器にしたものです。相手に突撃する瞬間にエネルギーを発生させるため、取りまわしがラクであるという利点があります。しかし、これもエネルギーがなくなれば、無用のものになってしまいますので注意してください。

電撃ロッド：相手に攻撃が当たった瞬間に高電圧を発生し、搭乗者を感電させる極悪な兵器です。この攻撃を受けたものは特殊兵装チェックを行ない、失敗した場合は感電のため体がしびれてしまいます。感電した場合は、現在のターンを含めて1D3ターンの間、すべてのロール値が½(端数切り捨て)になってしまいます。また、高電圧のためコンバットシェルに搭載されている兵装のど

れか1つが、35%の確率でショートしてしまい使いものにならなくなります。
コイルボム：爆弾の入った箱をいくつかつなぎ、チェーン状にした使い捨て連鎖爆弾兵器です。振り回しながら目標に巻き付けるように放るのが正しい使い方で、うまく絡みつくと点火され、目標は大爆発の中に消えることでしょう。
ショルダーシールド：肩のハードポイントに設置するシールドですが、鋭い突起が何か所もついており、それを使用して相手を攻撃します。たいていは、肩から相手に突っ込むかたちで体当たり攻撃を行なうため、格闘兵器と呼ぶよりは体当たり用兵器と呼んだほうが、ふさわしいかもしれません。しかし、コンバットシェル重量＋鋭い突起の攻撃を受けた相手は、ひとたまりもないでしょう。
ラムシールド：複合重合金でできたシールドの下端が鋭い衝角になっているため、それを使用して目標に叩きつけたり、突撃して突き刺したりすることができます。

5．ザック搭載兵器

ザックには射程が長く、火力値の高い兵器や間接攻撃用の大型兵器を取り付けられます。なお、有効射程距離が中距離以上なのは、直射撃攻撃は近距離だと砲塔が照準を合わせられるところまで下げることができず、間接攻撃の場合は自分の近くに砲弾が落下するのを防ぐために発射角を制御しているためです。

直射撃攻撃兵器

ソリッドシューター：1．手持ち兵器を参照。
60mmビームキャノン：高出力のレーザーを発射しますが大口径なため、エネルギーが途中で拡散されてしまい、射程距離がほかに比べて短いのがネックです。しかし、命中すれば装甲を高熱で溶かしてしまうため、相手に多大なダメージを与えられることでしょう。
55mmキャノン：射程距離が短く、また装甲の厚い相手には効果が期待できませんが速射砲として見た場合、その命中率の高さは評価できるものがあります。
120mmキャノン：対戦車無反動砲をコンバットシェル用に改良した兵器です。この兵器はあまりにも巨大なため、取り付けた方の肩に兵装固定ラックを取り付けなくてはいけません。そのためにその個所のハードポイントが使用できなくなります。

その他

地雷投下器S(シングル)：2．HD設置兵器（直射撃用）を参照。
地雷投下器T(トリプル)：2．HD設置兵器（直射撃用）を参照。

間接攻撃兵器

ミサイルランチャーS／M／L：ザック搭載兵器の中ではいちばん火力は小さいのですが、特殊なミサイル攻撃を行なうことができますので、ミサイルの数さえたくさんあれば相手に命中させることは難しくないでしょう。また、名称のあとにあるアルファベットはスモール、ミドル、ラージの略で、その順番どおりに発射数と装弾数は増えていきますが、命中率は逆に低下していきます。
90mmモーターランチャー：3．ボディ設置兵器（間射撃用）を参照。
110mmモーターランチャー：3．ボディ設置兵器（間射撃用）を参照。
150mmモーターランチャー：大型迫撃砲。このクラスの口径になると、爆風だけでも、相手に絶大なダメージを与えることができます。しかし、逆に直撃させるとなると相当な技術がないと難しいです。
203mmロケットポッド：安価な単発式ロケット弾兵器。命中率は鬼のように悪いですが、その破壊力は尋常ではなく、軽コンバットシェルなどは一撃で粉砕してしまいます。

6．投擲兵器

この兵器は爆風によって相手を攻撃するため、攻撃地点が少しずれていても、相手にダメージを与えることができます。また、建物の角に隠れている相手にも攻撃を行なえることができます。
AP重手榴弾：対コンバットシェル用に開発された手榴弾ですが、対人兵器としても使用できますので、あらゆる局面で使用できます。
多弾頭手榴弾：重手榴弾数個分の火力を持ち、着弾すると拡散してから爆発するため、広範囲に被害を与えられる恐ろしい兵器です。この爆発は隣接ヘクスまで被害を及ぼします。
Xレイ手榴弾：電子戦装備であるXレイスクランブラーと同じような効果を持っていますが、効果範囲は投下ヘクスとその隣接ヘクスまでです。
フラッシュボム：ソリッドシューター用のフラッシュボム弾と同じような効果がありますが、効果範囲は投下ヘクスとその隣接ヘクスまでです。なお、光学系センサーの破壊確率は40%です。

7．ホーミングミサイル

コンバットシェル用のミサイルは、小型ミサイルケースの中に爆薬と誘導装置を組み込んでいるため、威力はあまり期待できません。しかし、命中率は通常の攻撃に比べてとてもすぐれています(ジャミングされなければ！)。ホーミングミサイルを複数を装備する場合は、たいていホーミングミサイルラックを使用しますが、1つのハードポイントに複数設置することができます。しかしその場合には、1回に1発しか発射することができません。
ALHM：アクティブ・レーザー・ホーミング・ミサイル。目標にレーザー波を照射しながら補捉して移動します。移動速度は大きいですが航続距離が短く、基本戦闘ロール値もほかのホーミングミサイルに比べて低いです。
IRHM：インフラ・レッド・ホーミング・ミサイル。相手の赤外線（言いかえれば熱源体）を補捉しながら目標に突き進みます。移動速度は遅いですが航続距離は長く、基本戦闘ロール値も高いです。
ARHM：アクティブ・レーダー・ホーミング・ミサイル。レーダー波を発して相手を探知し、目標に向かって進みます。移動速度は遅いですが航続距離は長く、基本戦闘ロール値も高いです。

8．シールド

シールドはファイバニウム合金でできているため、レーザー攻撃でも防ぐことができます。なお、ヘクス指定攻撃の場合は、着弾方向によっては防御を行なうことができない場合があります。
アームシールド：HP20／効果値12の効果があり、HPが0になるまでダメージを防ぐことができます。このシールドはコンパクトなため、手に持ったり、腕のハードポイントに装備することができます。また、シールドの裏に10TP分のスペースがあり、その場所に兵装を設置した場合は、その兵装のTPはシールドのTPとは別にMTPから差し引かれます。
ショルダースパイク：肩に装着するシールドでHP8／効果値7の効果があります。このシールドは鋭い突起が何本も付いているため、体当たりした際に火力値6の兵装となります。なお、このデータは1個分のデータです。
ショルダーシールド：肩に装着するシールドでHP20／効果値18の効果があります。このシールドは肩から伸びている細い支柱に支えられているため、シールドを使用している際でも両手は自由に使うことができます。しかし、体当たりや転倒したときに40%の確率で支柱が折れてしまい、使用不可能となってしまいます。
ラムシールド：HP50／効果値25の効果がある巨大なシールドです。このシールドの下端は鋭い衝角になっているため、それを使用して目標に叩きつけたり、突撃して突き刺したりすることができます。また、シールドの裏に20TP分のスペースがあり、その場所に兵装を設置した場合は、その兵装のTPはシールドのTPとは別にMTPから差し引かれます。
電磁パルスシールド：実弾、レーダーなどの格闘戦以外の攻撃を受けたときのみ作動します。"兵装"カードを選択しているときに攻撃を受けた場合、瞬間的に強烈な電磁波をコンバットシェルの全表面に発生させて防御するシステムです。なお、攻撃を受けたときには必ずシールドは発生し、装甲強度値10ポイントで被害判定することができます。この兵装はザックやハードポイントのどこに取り付けても作動しますが、3回使用するとバッテリーを消耗してしまいます。

9．電子戦兵装

ジャミングアイテム

CSDとALPDは同じヘクス上で使用した場合、効果は重複せず、絶えずCSDの効果になります。なお、ジャミングラックを使用せずにチャフなどを使用する場合は、HDにいくつも取り付けてあっても1ターンに1発ずつしか

発射できず、隣接したヘクスにしか投下することができません。なお、効果時間のターンとは使用した瞬間から、次のイニシアチブ判定までのことをさします。

ECM1〜3：エレクトリック・カウンター・メジャー。強烈な妨害電波を発して、レーダー系センサーを無効にします。すべてのホーミングミサイルは、効果範囲内に入ったらたちまちICチップが狂い、墜落してしまいます。ECMは高圧な電力を消費するため、効果時間は1ターンしか持ちません。効果範囲は名称のあとの数値範囲ヘクスに作用します。また、この装置を作動させている間は、レーダーを使用することができません。なお、ECM1のみはホーミングミサイルのICチップを狂わせたとしても、効果が機体近くでしか作用しないため、墜落する前にコンバットシェルに命中してしまいます。

射出用ジャミングアイテム

CSD：ケミカル・スモーク・ディスチャージャー。レーダー波をかく乱する黒色の無視界性煙幕を噴出し、その効果は投下ヘクスとその隣接ヘクスまで拡散します。効果範囲内を通過してきた攻撃は命中率が低下し、レーザー攻撃の場合は最終火力値が1/2(端数切り捨て)に低下します。CSDは2ターンの間、効果がその場に残留します。

ALPD：アンチ・レーダー・パウダー・ディスチャージャー。光を拡散する粉の有視界性煙幕(ほぼ無色)を噴出し、その効果は投下ヘクスから2ヘクス先まで拡散します。効果範囲内を通過してきた光学系センサーとレーザー攻撃は、光エネルギーが拡散されてしまいすべて無効になります。ALPDはCSDのように煙によって身を隠す効果はありませんが、3ターンの間その場に効果が残留します。

フレア：おびただしい量の光と熱を発する光熱体を射出し、投下ヘクスとその隣接2ヘクスまで効果を及ぼします。光学系センサーを使用して攻撃を行なったときに、目標との間にフレアがあった場合は強烈な光のために測定不可能となってしまい、その攻撃はセンサーの恩恵を受けることができません。また、IRホーミングミサイルとALホーミングミサイルをジャミングすることができますが、その際にフレアも消滅してしまう場合があります。フレアは2ターンたつと燃え尽きてしまい、効果がなくなります。

チャフ：レーダー波をかく乱する金属破片を射出し、投下ヘクスとその隣接2ヘクスまで効果を及ぼします。この効果範囲内はレーダー系センサーをすべてかく乱してしまうため、正常に作動しないため無力化してしまいます。また、ARホーミングミサイルとALホーミングミサイルがこの効果範囲に入ったら、チャフをコンバットシェルと誤認してしまい、近接信管が作動して爆発してしまいます。チャフは2ターンの間空中に浮遊していますがその後、地上に落下してしまうため、効果がなくなります。

1．手持ち兵器

実弾系	火力	発射方式	弾数	貫通	TP	距離修正				マグTP
						03〜04	05〜07	08〜10	11〜13	
20mmコンパクトガン	5	A2	8	20	20	6	−3	−	−	3
20mmサブマシンガン	6	B2/A3	12	19	25	10	2	−8	−	4
20mmバスターライフル	8	B2/A3	12	19	32	7	5	−6	−	4
20mmバスターライフル	10	B2/A3	12	18	40	6	3	−4	−	6
30mmバーストATライフル	10	S/B2	12	18	35	5	4	−2	−	10
55mmロングライフル	12	S	5	17	70	−	3	2	0	8
105mmロングライフル	17	S	3	16	100	−	2	5	1	15
7.62mmバルカンライフル	4	A3	15	20	50	13	1	−7	−	5
12.7mmバルカンライフル	5	A6	24	20	80	11	1	−5	−	8
Gショットガン（スラッグ）	13	S	6	20	45	5	2	−3	−	8
（バックショット）	3	S	6	20	−	11	3	−	−	8
30mmロックガン	11/8	S/B3	9	18	60	6	4	2	−	12
パイルショット	13	S	3	14	55	2	−3	−	−	−
レーザー系										
ヒートガン	4	S	4	−	15	7	5	−	−	2
ヒートライフル	9	B2/A3	12	−	35	9	7	5	−	7
レーザーライフル	9	B2/A3	12	−	35	8	7	6	−	7
ビームスプレーガン	4	S	5	−	30	6	10	−	−	4
パルスレーザーガン	2	A6	24	−	40	13	8	3	−	6
メーザーランチャー	13	S/B2/A3	9	−	50	2	6	5	−	9
バスターランチャー*1	23	S	4	−	80	−	5	4	2	20
爆発物系										
4連ハンディロケットガン	9/2	S/B4	12	−	45	−2	−1	−4	−	12
グレネードランチャー（直射）	10	S	4	−	35	3	1	−3	−	8
（間接）	3/−	S	4	−	−	−	0	−5	−8	−
ハンディロケットランチャー	15/6	S4	8	−	100	−6	−2	−10	−	−
ソリッドシューター	特殊	S	6	−	80	1	0	−4	−	24

*1：射撃は2ターンに1回

2. HD設置兵器（直射撃用）

実弾系	火力	発射方式	弾数	貫通	TP	距離修正	
						01〜02	03〜04
5.56mmガンポッド	3	A3	12	20	5	8	4
7.62mmガンポッド	4	A3	9	20	10	6	3
20mmガンポッド	6	A3	6	19	20	4	1
レーザー系							
レーザーガンポッドS	2	A3	12	−	4	10	−
レーザーガンポッドM	3	A3	9	−	9	8	−
レーザーガンポッドL	4	A3	6	−	13	6	−
爆発物系							
ミサイルポッドS	4	A2	6	−	10	4	1
ミサイルポッドM	5	A2	4	−	10	3	0
ミサイルポッドL	7	A2	2	−	10	2	−1
グレネードショットS	7	S	1	−	7	3	2
グレネードショットM	8	S	1	−	8	2	1
グレネードショットL	9	S	1	−	9	1	0
特殊兵器							
パイルショット	7	S2	2	17	20	2	−
ハーケンショット	11	S	1	15	20	−2	−
地雷投下器S（シングル）	特殊	S	1	−	10	−	−
地雷投下器T（トリプル）	特殊	S3	3	−	20	−	−
アシッドスプレイ	特殊	S	2	**	10	3	−
ソニックガン	特殊	S	3	**	10	10	4
フレイムスロウワー	特殊	S	3	**	15	7	3
Xレイスクランブラー	特殊	S	2	**	30	−	−

3. ボデイ設置兵器（間射撃用）

HD　間接	火力	発射方式	弾数	TP	距　離　修　正			
					08〜10	11〜13	14〜16	17〜19
20mmミサイルポッド	2	S20	20	30	−1	−5	−	−
40mmミサイルポッド	3	S12	12	30	−1	−5	−	−
60mmミサイルポッド	5	S6	6	30	−1	−5	−	−
90mmモーターランチャー	8/3	S	8	20	1	3	3	2
110mmモーターランチャー	10/5	S	6	25	−1	2	3	0

4. 格闘兵器

格　闘　兵　器	火力	回数	貫通	TP	距離修正	マグTP
					01〜02	
パンチ	1	−	−	−	0	−
電磁ナックル	4	−	−	10	3	−
インパクトナックル	7	3	−	12	3	2
クラッシャーナイフ	3	−	20	13	5	−
ハーケンスピア	5	−	19	20	5	−
アイアンソード	7	−	17	35	1	−
アイアンランス*2	11	−	18	50	−3	−
レーザーブレード	9	2	−	15	2	6
ヒートアックス	10	2	−	15	0	6
ヒートランス*2	12	2	−	30	−1	10
電撃ロッド*3	4	3	−	25	0	5
コイルボム*4	15	1	−	25	−2	−
ショルダースパイク	1	−	20	20	0	−
ラムシールド	2	−	−	40	−1	−

＊2：このマーク以外は1ヘクス攻撃　＊3：戦闘ロール値低下　＊4：爆発物

6. 投擲兵器

投擲兵器	火力	TP	距離修正
			01〜02
AP手榴弾	5/2	5	2
多弾手榴弾	11/7	15	−1
Xレイ手榴弾	特殊	5	6
フラッシュボム	特殊	5	4

5a. ザック搭載兵器（直射撃用）

ザック　直射撃	火力	発射方式	弾数	ＴＰ	距　離　修　正					
					05〜07	05〜10	11〜13	14〜16	17〜19	20〜22
ソリッドシューター	特殊	S	6	40	−1	2	2	−2	−5	−
60mmビームキャノン	11	S	5	55	3	5	4	1	−	−
55mmキャノン	12	B2	8	55	−2	3	5	−1	−4	−
120mmキャノン	25	S	4	100	−3	1	5	2	−2	−5
その他										
地雷投下器S（シングル）	10	S	1	10	−	−	−	−	−	−
地雷投下器T（トリプル）	10	S3	3	20	−	−	−	−	−	−

5b. ザック搭載兵器（直射撃用）

ザック　間接	火力	発射方式	弾数	ＴＰ	距　離　修　正					
					08〜10	11〜13	14〜16	17〜19	20〜22	23〜25
ミサイルランチャーS	6	S6	6	40	2	−1	−3	−	−	−
ミサイルランチャーM	6	S12	12	75	1	−2	−4	−	−	−
ミサイルランチャーL	6	S20	20	100	0	−3	−5	−	−	−
90mmモーターランチャー	8/3	S	6	20	1	3	3	1	−	−
110mmモーターランチャー	10/5	S	6	30	−1	2	3	0	−3	−
150mmモーターランチャー*5	11/8	S	4	40	−3	−1	2	0	−4	−8
203mmロケッドポッド*5	18/12	S	1	30	−1	−2	−3	−4	−6	−7
*5：隣接ヘクスにも攻撃が及ぶ										

7. ホーミングミサイル

ホーミングミサイル	火力	ＭＶ	航距	ＴＰ	固定ロール値
ALHM	4	8/10	18	36	50
IRHM	3	8/10	12	60	60
ARHM	3	8/10	12	60	60

8. シールド

シールド	ＨＰ	効果値	ＴＰ
アームシールド	20	12	10
ショルダースパイク	8	7	10
ショルダーシールド	20	18	20
ラムシールド	50	25	40
電磁パルスシールド	特殊	特殊	40

DESIGNER'S NOTE

このゲームの開発には実に３年近くかかっています。なぜ、そんなにかかってしまったのかというと、それは年１回行なわれる“軽井沢ーCON”で毎年このゲームをバージョンを変えてプレイしていたものを３年越しに商品として開発したからです。ですので、実際の開発時間は？ヵ月なんですけどね。しかし、“ヘビーソルジャー”を作り終えて感じたことは、“やっと終わった”の一言につきます。それは、ゲームを作成するにあたっていちばん肝心なゲームセンスと同じくらい重要視される“国語能力”が、恥かしいことに私には乏しかったためです。そのため、いくら自分の頭ではシステムがわかっていても、テストプレイを行なってくれる人たちにゲームシステムを説明するのに苦労しました（笑）。しかし、それよりも大変だったのは、このルールブックの作成です。テストプレイの場合、システムがわかりづらくてもその場でプレイヤーが私に質問できるのに対し、ルールブックを読む人は質問がまったくできないため、まさに１から10まですべてのことを文章化しなくてはいけないのです。そのため、“説明文はこれくらい書いておけばいいかな？”だけではダメなので、はじめてシミュレーションゲームを行なう人たちにもわかるように文章を書くため大変苦労しました。しかも、スラスラと文章を書いているときにかぎって、なぜかおもしろいアイデアが次々思い浮かぶため、そのたびにルール書きを一時中断してしまい、システムは完成しているのに（私の頭の中では）なかなか原稿が完成しませんでした。しかし、数々の苦難を越え（笑）、やっと皆さんに遊べるものとして完成しました。　フゥー（ため息）

コンバットシェルは数機しかオリジナルマシンを追加しなかったのですが、ウェポンやアクセサリーにはかなりこだわりました。そのため、たくさんのオリジナルウェポンやコンバットシェルアクセサリーを追加してあります。なかには“メタルヘッド”の世界観にあわない装備があるかもしれませんが、すべて“メタルヘッド”のデザイナーである高平様の許可がおりていますので安心して（何にだ）プレイしてください。しかし、実際はすべてに許可がおりているのではなく、好きなように作っていいよという寛大な（アバウト？）言葉のもとに作成されています（笑）。

話はかわりますが、このゲームに「高低差ルール」などのルールをまだまだたくさん導入したかったのですが、残念なことにページ数などの編集上の都合でカットさせていただきました。ごめんなさい。また、ルールブックに書かれている“ゲームの勝敗”はあくまでもひとつの例にすぎません。ですからフラッグを設置しないで相手が全滅するまでゲームを行なったり、仲間内でハウスルールや新兵装を自作するなどして、自由にこのゲームを楽しんでください。

最後にここまであとがきを読んでくれた人にだけ良いことをお教えしましょう（笑）。それはキャラクターシートの使い方です。キャラクターシートの兵装一覧表にある“１−２”などの欄には、普通そのウェポンの距離修正を記入するのですが、その欄に基本戦闘ロール値やセンサー修正値などを合計した数値を書いておけば、プレイの際に戦闘ロールの結果を簡単に算出することができます。

HEAVY SOLDIERS キャパシティシート

プレイヤー名：

キャラクタースケッチ

コンバットシェルスケッチ

キャラクター名：

使用コンバットシェル　：

名称・愛称　：

コンバットシェル撃破数：　軽＿＿　標準＿＿　可変＿＿　重＿＿

射撃攻撃スキル：＿＿＿＿　射撃回避スキル：＿＿＿＿

格闘攻撃スキル：＿＿＿＿　格闘回避スキル：＿＿＿＿

電子スキル　：＿＿＿＿　機動スキル　：＿＿＿＿

チェック欄：射攻□　射回□　格攻□　格回□　電子□　機動□

コンバットシェルデータ

タイプ　：　　　機動ユニット使用時

REF　：　/　/　（　/　/　）

MV　：　/　/　（　/　/　）

STR　：

機体HP　：　　HD箇所

転倒値　：　　肩×　（　　）

プラントCP：　　胸×　（　　）

機体跳弾率：　　腕×　（　　）

ETP　：　　腰×　（　　）

MTP　：　　脚×　（　　）

ザック　：　　×　（　　）

トランスタイム：　　×　（　　）

ACL　：　　×　（　　）

ドライブCP　：

パワープラントデータ

オプション：　TP

トータル性能：

外付装甲データ

材質：　TP

性能：　作動火力値

装甲データ

材質：　TP

強度：

性能：

フレームデータ

材質：　TP

性能：

ザックデータ

ザックケース：　TP

ザックCP：

搭載兵装：

電子兵装データ

TP

アームデータ

アーム　：　TP

オプション：

性能：

レッグデータ

レッグ：　TP

性能：

プロペラントタンク残存量

タンク数

基本ロール値算出表

イニシアチブロール値＝機動スキル÷10＋REF（機動時REF）　**索敵ロール値**＝電子スキル＋レーダー性能

射撃攻撃ロール値＝射撃攻撃スキル＋基本REF　**格闘攻撃ロール値**＝格闘攻撃スキル＋REF（機動時REF）

間接攻撃ロール値＝電子スキル＋レーダー性能　**体当たりロール値**＝機動スキル÷10＋REF（機動時REF）

機動回避ロール値＝射撃回避スキル／格闘回避スキル＋REF（機動時REF）（＋機体跳弾率）

シールド防御ロール値＝射撃回避スキル／格闘回避スキル＋REF（機動時REF）＋シールド効果値

HEAVY SOLDIERS

コンバットシート

イニシアチブ時＝クリティカル値：０　ファンブル値：１　**戦闘時＝**クリティカル値：19･20　ファンブル値：２・３

イニシアチブ値	転倒値	機体ＨＰ		装甲強度	

基本戦闘ロール値		
イニシアチブロール値	索敵率	細部命中判定ダイス色
(　　)	%	
射撃攻撃ロール値	射撃機動回避ロール値	射撃シールド防御ロール値
	(　　)	(　　)
格闘攻撃ロール値	格闘機動回避ロール値	格闘シールド防御ロール値
(　　)	(　　)	(　　)
間接攻撃ロール値	体当たり攻撃ロール値	体当たり回避ロール値
	(　　)	(　　)

戦闘修正表	
攻撃側	相手が軽:-4　標準:　0　重:+4　:-10　両手攻撃２回目:-4 森林:-8　チャフ中心:-4　チャフ隣接:-2　片手射撃:-2 全力移動／相手が建物等の裏／CSD範囲／転倒中:ダイス1/2 (射撃数－１×１):Ｂ射撃時　＋修正／Ａ射撃時　－修正 (狙う目標数－１×１):Ａ射撃時　－修正 火力修正:６～９=１火力、０=２火力(実弾系兵装のみ)
回避側	側面方向からの攻撃:　-4　後面方向からの攻撃:-8 全力移動／転倒中／ダミーユニットからの攻撃:ダイス1/2

左肩	TP	火力	間接	センサー

手持ち	TP	火力	センサー

右肩	TP	火力	間接	センサー

左胸	TP	火力	間接	センサー

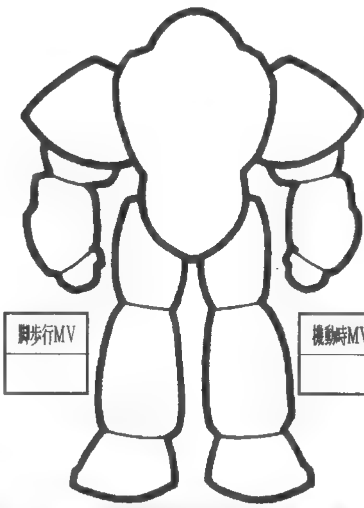
右胸	TP	火力	間接	センサー

左腕	TP	火力	間接	センサー

右腕	TP	火力	間接	センサー

左腰	TP	火力	間接	センサー

右腰	TP	火力	間接	センサー



脚歩行MV

機動時MV

左脚	TP	火力	間接	センサー

右脚	TP	火力	間接	センサー

兵　装　一　覧　表

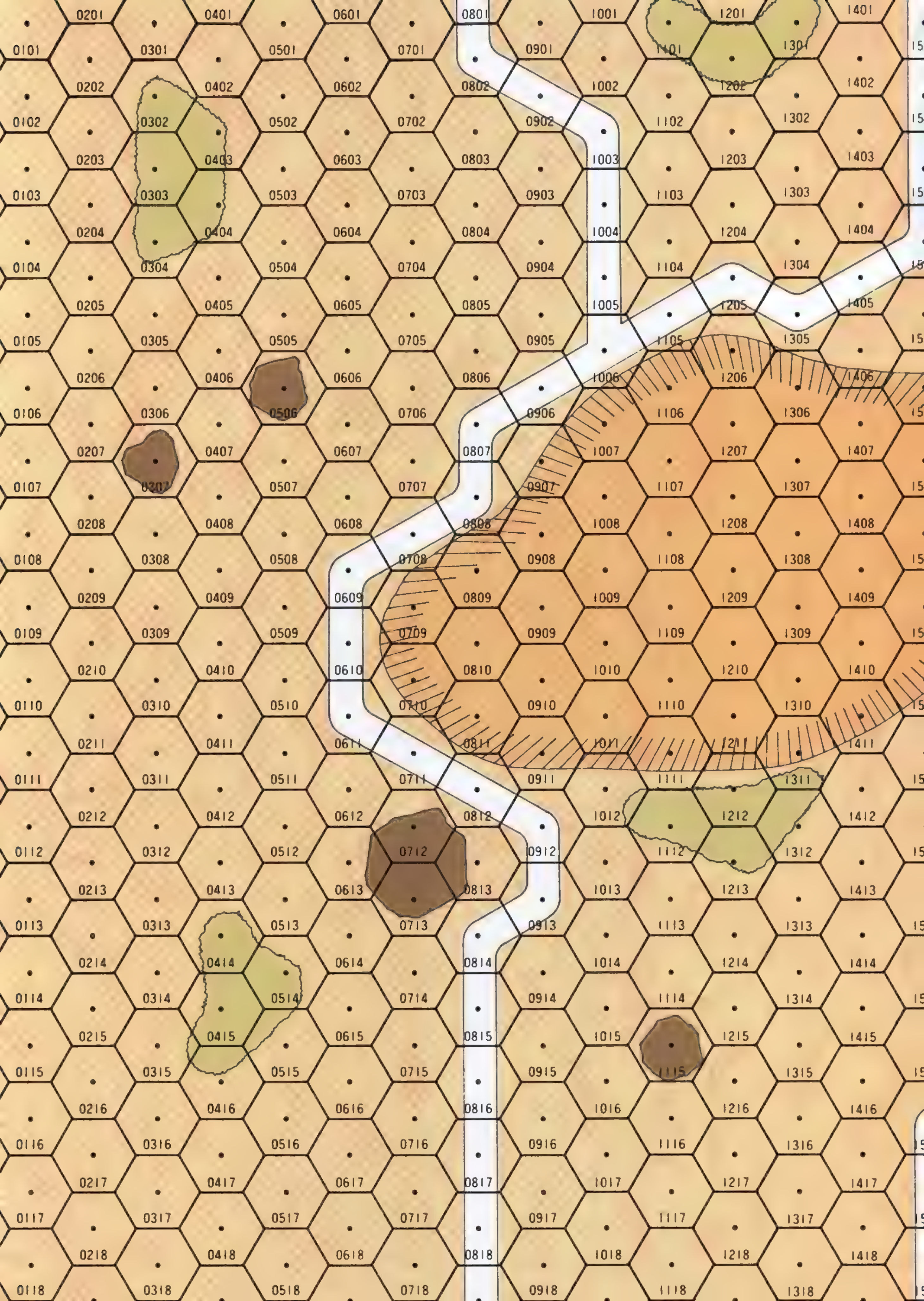
名　称	使用弾数	火力	貫通率	発射方式	弾数	1- 2	3- 4	5- 7	8-10	11-13	14-16	17-19	20-22	23-25
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														

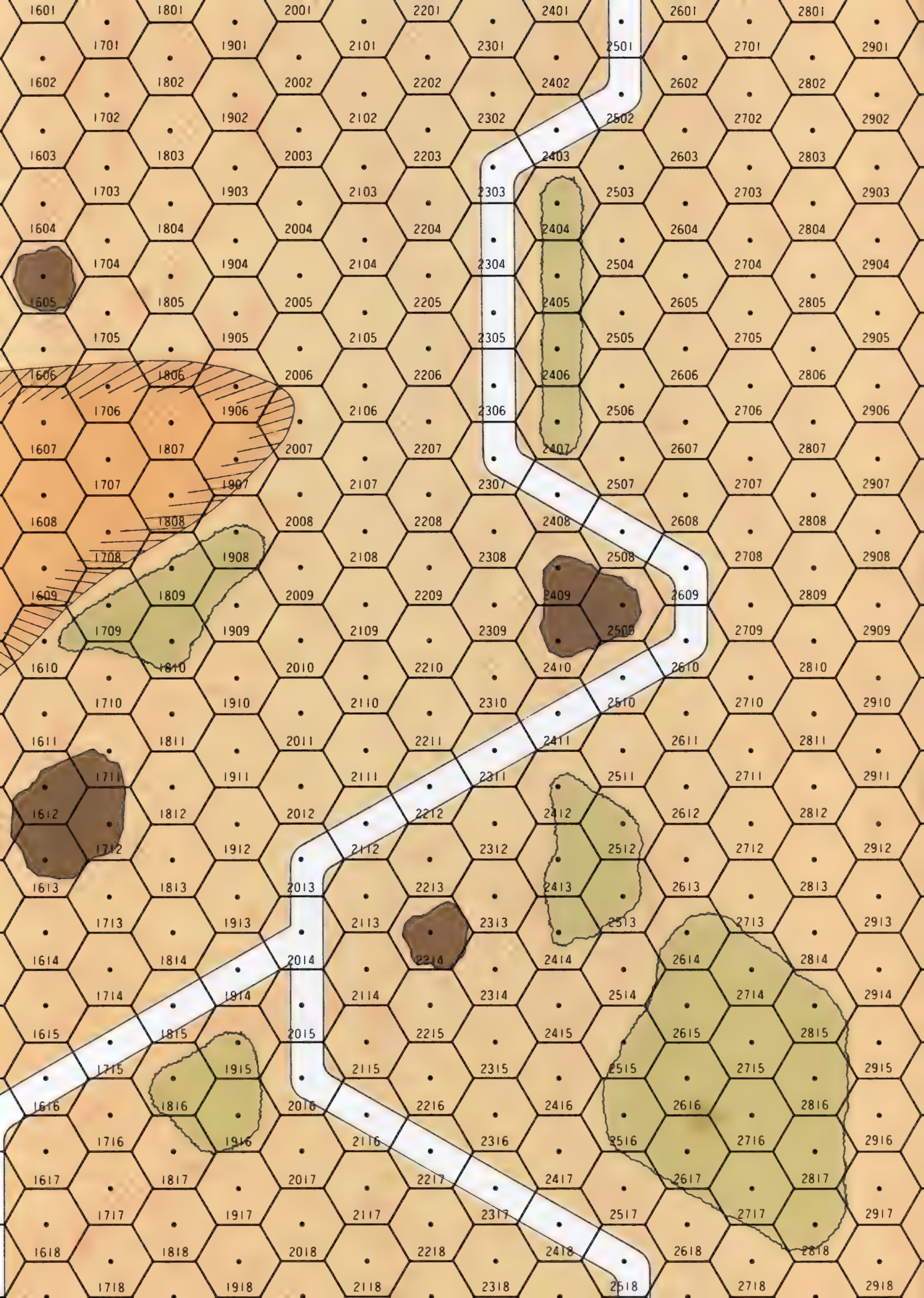
細部命中判定表

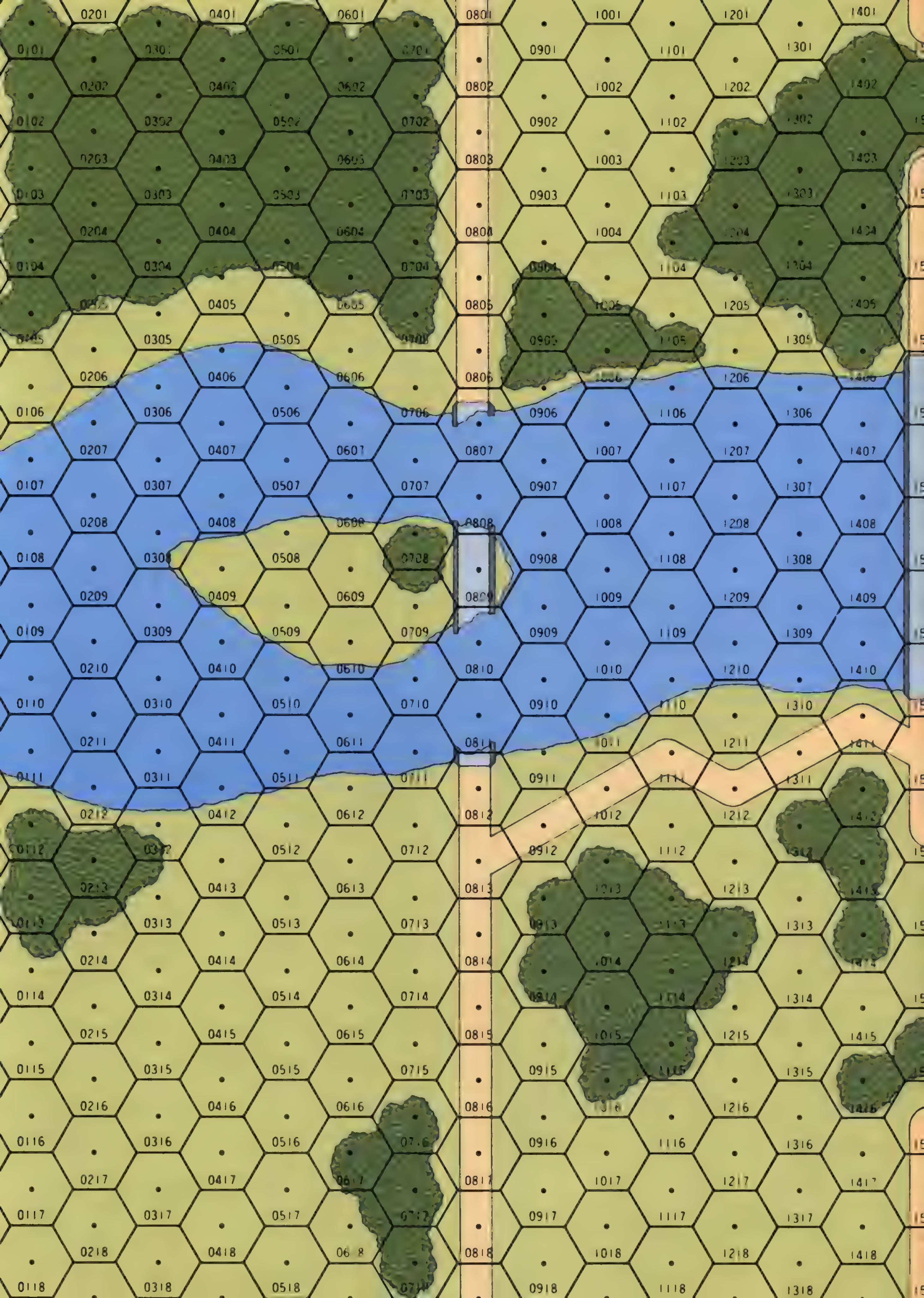
軽　量　級	標　準　型	重　量　級	可　変　後
正　面 1～7　機体 8　ドライブ 9～0　兵装	正　面 1～8　機体 9～0　兵装	正　面 1～9　機体 0　兵装	正　面 1～7　機体 8～9　ドライブ 0　兵装
側　面 1～6　機体 7～8　ドライブ 9～0　兵装	側　面 1～7　機体 8　ザック 9～0　兵装	側　面 1～8　機体 9　ザック 0　兵装	側　面 1～4　機体 5～8　ドライブ 9　ザック 0　兵装
後　面 1～4　機体 5　パワープラント 6　ドライブ 7～9　機体 0　兵装	後　面 1～5　機体 6　パワープラント 7～9　ザック 0　兵装	後　面 1～6　機体 7　パワープラント 8～9　ザック 0　兵装	後　面 1～5　機体 6　パワープラント 7～8　ドライブ 9　ザック 0　兵装

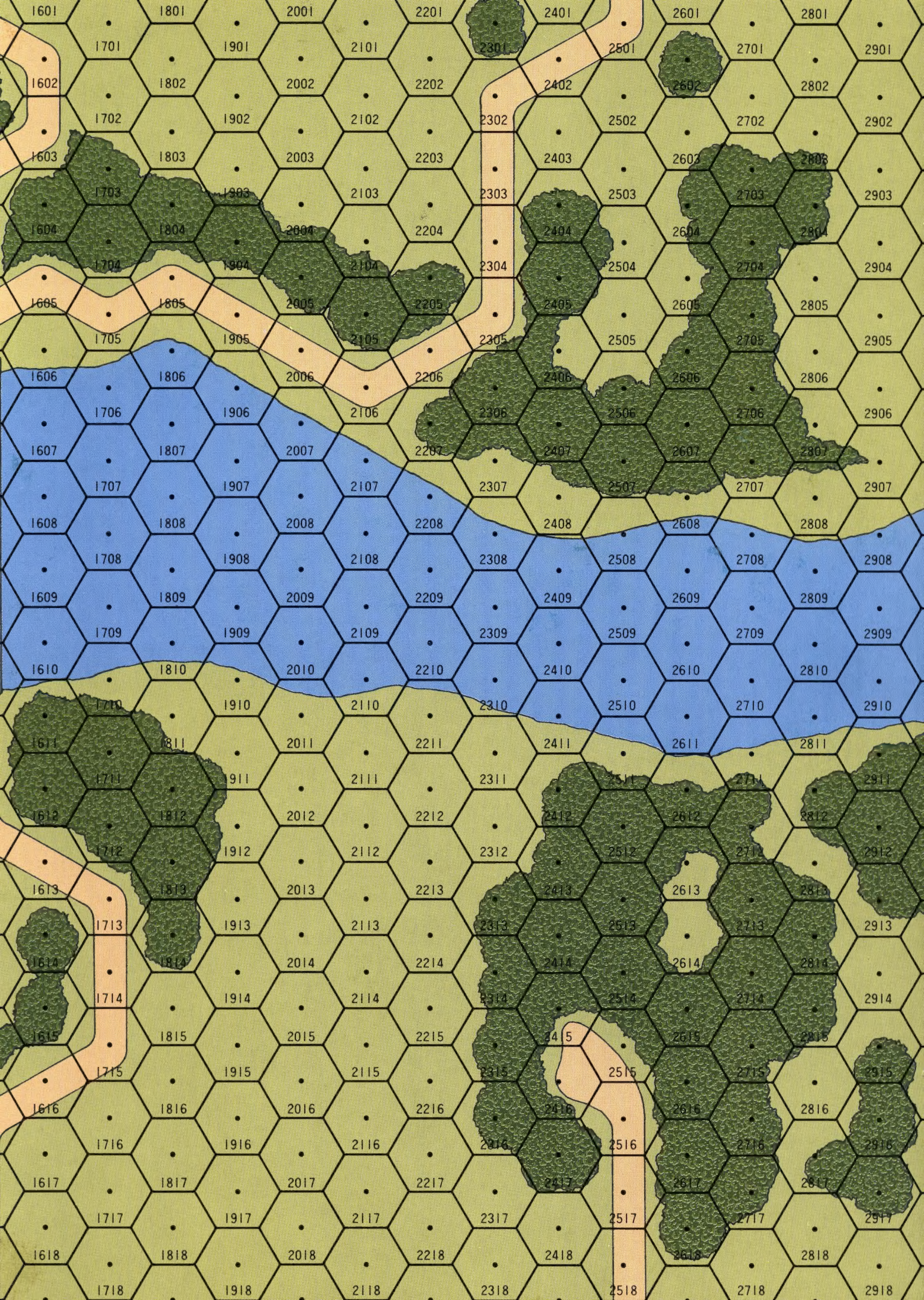

0101
0102
0103
0104
0105
0106
0107
0108
0109
0110
0111
0112
0113
0114
0115
0116
0117
0118
0201
0202
0203
0204
0205
0206
0207
0208
0209
0210
0211
0212
0213
0214
0215
0216
0217
0218
0301
0302
0303
0304
0305
0306
0307
0308
0309
0310
0311
0312
0313
0314
0315
0316
0317
0318
0401
0402
0403
0404
0405
0406
0407
0408
0409
0410
0411
0412
0413
0414
0415
0416
0417
0418
0501
0502
0503
0504
0505
0506
0507
0508
0509
0510
0511
0512
0513
0514
0515
0516
0517
0518
0601
0602
0603
0604
0605
0606
0607
0608
0609
0610
0611
0612
0613
0614
0615
0616
0617
0618
0701
0702
0703
0704
0705
0706
0707
0708
0709
0710
0711
0712
0713
0714
0715
0716
0717
0718
0801
0802
0803
0804
0805
0806
0807
0808
0809
0810
0811
0812
0813
0814
0815
0816
0817
0818
0901
0902
0903
0904
0905
0906
0907
0908
0909
0910
0911
0912
0913
0914
0915
0916
0917
0918
1001
1002
1003
1004
1005
1006
1007
1008
1009
1010
1011
1012
1013
1014
1015
1016
1017
1018
1101
1102
1103
1104
1105
1106
1107
1108
1109
1110
1111
1112
1113
1114
1115
1116
1117
1118
1201
1202
1203
1204
1205
1206
1207
1208
1209
1210
1211
1212
1213
1214
1215
1216
1217
1218
1301
1302
1303
1304
1305
1306
1307
1308
1309
1310
1311
1312
1313
1314
1315
1316
1317
1318
1401
1402
1403
1404
1405
1406
1407
1408
1409
1410
1411
1412
1413
1414
1415
1416
1417
1418




0101 0102 0103 0104 0105 0106 0107 0108 0109 0110 0111 0112 0113 0114 0115 0116 0117 0118
0201 0202 0203 0204 0205 0206 0207 0208 0209 0210 0211 0212 0213 0214 0215 0216 0217 0218
0301 0302 0303 0304 0305 0306 0307 0308 0309 0310 0311 0312 0313 0314 0315 0316 0317 0318
0401 0402 0403 0404 0405 0406 0407 0408 0409 0410 0411 0412 0413 0414 0415 0416 0417 0418
0501 0502 0503 0504 0505 0506 0507 0508 0509 0510 0511 0512 0513 0514 0515 0516 0517 0518
0601 0602 0603 0604 0605 0606 0607 0608 0609 0610 0611 0612 0613 0614 0615 0616 0617 0618
0701 0702 0703 0704 0705 0706 0707 0708 0709 0710 0711 0712 0713 0714 0715 0716 0717 0718
0801 0802 0803 0804 0805 0806 0807 0808 0809 0810 0811 0812 0813 0814 0815 0816 0817 0818
0901 0902 0903 0904 0905 0906 0907 0908 0909 0910 0911 0912 0913 0914 0915 0916 0917 0918
1001 1002 1003 1004 1005 1006 1007 1008 1009 1010 1011 1012 1013 1014 1015 1016 1017 1018
1101 1102 1103 1104 1105 1106 1107 1108 1109 1110 1111 1112 1113 1114 1115 1116 1117 1118
1201 1202 1203 1204 1205 1206 1207 1208 1209 1210 1211 1212 1213 1214 1215 1216 1217 1218
1301 1302 1303 1304 1305 1306 1307 1308 1309 1310 1311 1312 1313 1314 1315 1316 1317 1318
1401 1402 1403 1404 1405 1406 1407 1408 1409 1410 1411 1412 1413 1414 1415 1416 1417 1418


1601 1801 2001 2201 2401 2601 2801
1701 1901 2101 2301 2501 2701 2901
1602 1802 2002 2202 2402 2602 2802
1702 1902 2102 2302 2502 2702 2902
1603 1803 2003 2203 2403 2603 2803
1703 1903 2103 2303 2503 2703 2903
1604 1804 2004 2204 2404 2604 2804
1704 1904 2104 2304 2504 2704 2904
1605 1805 2005 2205 2405 2605 2805
1705 1905 2105 2305 2505 2705 2905
1606 1806 2006 2206 2406 2606 2806
1706 1906 2106 2306 2506 2706 2906
1607 1807 2007 2207 2407 2607 2807
1707 1907 2107 2307 2507 2707 2907
1608 1808 2008 2208 2408 2608 2808
1708 1908 2108 2308 2508 2708 2908
1609 1809 2009 2209 2409 2609 2809
1709 1909 2109 2309 2509 2709 2909
1610 1810 2010 2210 2410 2610 2810
1710 1910 2110 2310 2510 2710 2910
1611 1811 2011 2211 2411 2611 2811
1711 1911 2111 2311 2511 2711 2911
1612 1812 2012 2212 2412 2612 2812
1712 1912 2112 2312 2512 2712 2912
1613 1813 2013 2213 2413 2613 2813
1713 1913 2113 2313 2513 2713 2913
1614 1814 2014 2214 2414 2614 2814
1714 1914 2114 2314 2514 2714 2914
1615 1815 2015 2215 2415 2615 2815
1715 1915 2115 2315 2515 2715 2915
1616 1816 2016 2216 2416 2616 2816
1716 1916 2116 2316 2516 2716 2916
1617 1817 2017 2217 2417 2617 2817
1717 1917 2117 2317 2517 2717 2917
1618 1818 2018 2218 2418 2618 2818
1718 1918 2118 2318 2518 2718 2918


0101
0102
0103
0104
0105
0106
0107
0108
0109
0110
0111
0112
0113
0114
0115
0116
0117
0118
0201
0202
0203
0204
0205
0206
0207
0208
0209
0210
0211
0212
0213
0214
0215
0216
0217
0218
0301
0302
0303
0304
0305
0306
0307
0308
0309
0310
0311
0312
0313
0314
0315
0316
0317
0318
0401
0402
0403
0404
0405
0406
0407
0408
0409
0410
0411
0412
0413
0414
0415
0416
0417
0418
0501
0502
0503
0504
0505
0506
0507
0508
0509
0510
0511
0512
0513
0514
0515
0516
0517
0518
0601
0602
0603
0604
0605
0606
0607
0608
0609
0610
0611
0612
0613
0614
0615
0616
0617
0618
0701
0702
0703
0704
0705
0706
0707
0708
0709
0710
0711
0712
0713
0714
0715
0716
0717
0718
0801
0802
0803
0804
0805
0806
0807
0808
0809
0810
0811
0812
0813
0814
0815
0816
0817
0818
0901
0902
0903
0904
0905
0906
0907
0908
0909
0910
0911
0912
0913
0914
0915
0916
0917
0918
1001
1002
1003
1004
1005
1006
1007
1008
1009
1010
1011
1012
1013
1014
1015
1016
1017
1018
1101
1102
1103
1104
1105
1106
1107
1108
1109
1110
1111
1112
1113
1114
1115
1116
1117
1118
1201
1202
1203
1204
1205
1206
1207
1208
1209
1210
1211
1212
1213
1214
1215
1216
1217
1218
1301
1302
1303
1304
1305
1306
1307
1308
1309
1310
1311
1312
1313
1314
1315
1316
1317
1318
1401
1402
1403
1404
1405
1406
1407
1408
1409
1410
1411
1412
1413
1414
1415
1416
1417
1418



1601
1602
1603
1604
1605
1606
1607
1608
1609
1610
1611
1612
1613
1614
1615
1616
1617
1618
1701
1702
1703
1704
1705
1706
1707
1708
1709
1710
1711
1712
1713
1714
1715
1716
1717
1718
1801
1802
1803
1804
1805
1806
1807
1808
1809
1810
1811
1812
1813
1814
1815
1816
1817
1818
1901
1902
1903
1904
1905
1906
1907
1908
1909
1910
1911
1912
1913
1914
1915
1916
1917
1918
2001
2002
2003
2004
2005
2006
2007
2008
2009
2010
2011
2012
2013
2014
2015
2016
2017
2018
2101
2102
2103
2104
2105
2106
2107
2108
2109
2110
2111
2112
2113
2114
2115
2116
2117
2118
2201
2202
2203
2204
2205
2206
2207
2208
2209
2210
2211
2212
2213
2214
2215
2216
2217
2218
2301
2302
2303
2304
2305
2306
2307
2308
2309
2310
2311
2312
2313
2314
2315
2316
2317
2318
2401
2402
2403
2404
2405
2406
2407
2408
2409
2410
2411
2412
2413
2414
2415
2416
2417
2418
2501
2502
2503
2504
2505
2506
2507
2508
2509
2510
2511
2512
2513
2514
2515
2516
2517
2518
2601
2602
2603
2604
2605
2606
2607
2608
2609
2610
2611
2612
2613
2614
2615
2616
2617
2618
2701
2702
2703
2704
2705
2706
2707
2708
2709
2710
2711
2712
2713
2714
2715
2716
2717
2718
2801
2802
2803
2804
2805
2806
2807
2808
2809
2810
2811
2812
2813
2814
2815
2816
2817
2818
2901
2902
2903
2904
2905
2906
2907
2908
2909
2910
2911
2912
2913
2914
2915
2916
2917
2918



FRONTIER 2150
HEAVY SOLDIER
ルヘッド・シミュレーションゲーム
ヘビーソルジャー
BENTENDOH
WIDOW MAKER
WIDOW MAKER
158-9
FRONTIER 2150
METALHEAD

『相手に背を見せるな、殺られる前に殺れ』

ゼラーナ・レリノグ



HEAVY SOLDIER

FRONTIER 2150

メタルヘッド・シミュレーションゲーム

ヘビーソルジャー

…五大湖にほど近い廃墟にあるオールドデトロイト・タウン。ここはメガ＝シティの恩恵も支配も受けないあらゆる意味での自由な街だ。

オールドデトロイトの名物は、年1回開かれる《マシンドール・カップ》である。コンバットシェルだけの“ブラッディー・ゲーム”だが、これだけ大規模なリアルバトルはほかでは見られないものとして有名であり、多くの出場者と観客が毎年詰めかける。

その数多くの出場者は皆、自分の腕と相棒(マシン)とあの“大佐”※が戦闘中つねに実行してきた言葉を信じ、莫大な賞金と名誉を手にするため、この命がけのトーナメントに出場するのだ…

※この《マシンドール・カップ》の創設者で、本名はゼラーナ・レリノグだが、ふだん彼は尊敬の意味を込めて“大佐”と呼ばれている。なお、彼は元“マイネイル”(現在マイネイル社は、トルテック社となっている)アーミー所属の第3重歩兵連隊特殊部隊の隊長として、ベラクルス紛争に参戦したときに生きたまま伝説のブロックバスターとなった人物でもある。

ヘビーソルジャーの特徴



■カード方式で、面倒な“プロット記入”いらず

1ターンの行動をターン開始時にカードで選択するため、行動を毎回プロット用紙に書かずにすみます。カードは“アクションカード”と“オプションカード”の計9種類があり、カードの組み合わせによって自由な作戦が可能になります。

■コンバットシェルを自由に作成できる

軽／標準／重／可変型の15機種もあるコンバットシェルの中から好きな機体を選び、ビルドアップすることができます。また、ビルドアップだけではなく、兵装も自由に組み込むことができるので、自分だけのオリジナルコンバットシェルを簡単に作成でき、それを使用してゲームを行なうことができます。

■豊富な兵装／アクセサリー

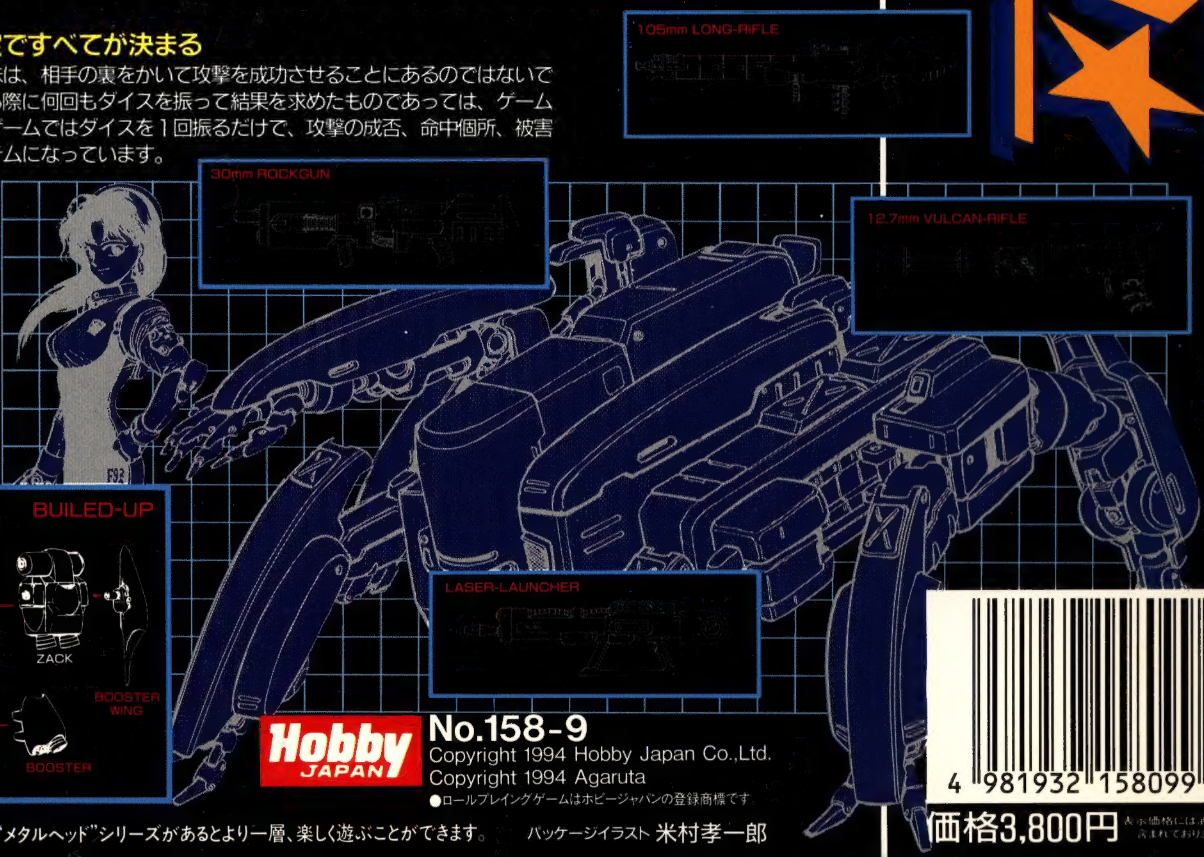
“MHスタートセット”と“クロムビート”に紹介されている兵装とアクセサリーのほとんどをデータ化してあり、その数は数十種類にもなります。また、それに加えて、このゲーム用に作成されたオリジナルアイテムも数多く収録されています。

■さまざまな地形でプレイできる

3枚あるマップには“市街地”／“森林”／“荒野”の3種類の地形が描かれています。それぞれのマップはどのような組み合わせでも、つなげてプレイできるように作成してありますが、1枚だけでもプレイすることが可能です。

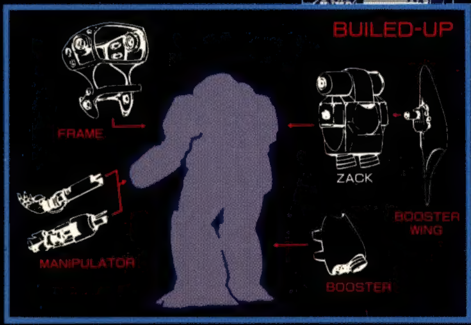
■戦闘は1回のダイス判定ですべてが決まる

シミュレーションゲームの醍醐味は、相手の裏をかいて攻撃を成功させることにあるのではないでしょうか。しかし、その戦闘をする際に何回もダイスを振って結果を求めたものであっては、ゲームがスムーズに進行しません。このゲームではダイスを1回振るだけで、攻撃の成否、命中個所、被害度などが1度にすべてわかるシステムになっています。



セットの内容

■ルールブック	1冊
■チャート	2枚
■カウンターシート	2枚
■マップ	3枚
■10面体ダイス	2個
■6面体ダイス	1個



Hobby JAPAN
No.158-9

★“ヘビーソルジャー”をプレイする際に、“メタルヘッド”シリーズがあるとより一層、楽しく遊ぶことができます。

パッケージイラスト 米村孝一郎

4 981932 158099

価格3,800円 表示価格には消費税は含まれておりません

"メタルヘッド"
シリーズの
新境地



Hobby JAPAN
No.158-9

メタルヘッド・シミュレーションゲーム

血に飢えた"鋼鉄の騎士(ヘビーソルジャー)"どもの狂咆乱舞(パーティー)

『相手に背を見せるな、殺られる前に殺れ』

生き残りたかったら、この言葉を憶えときな／ゼラーナ・レリノグ

価格3,800円
(税別)